
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL
#194
Play manía
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4
ASSASSIN'S CREED UNITY
GUÍA COMPLETA ¡Gratis!
THE WITCHER 3
¡El juego de rol más ambicioso para PS4!
PlayStation Awards
12 juegos indie, made in Spain
RETRO
¡20 años de PlayStation!
NO TE LO PIERDAS
ASSASSIN'S CREED UNITY
ASSASSIN'S CREED ROGUE
ESCAPE DEAD ISLAND
KINGDOM HEARTS 2.5
LEGO BATMAN 3
LITTLEBIGPLANET 3
JUST CAUSE 3
WWE 2K15
FAR CRY 4
GTA V
THE ORDER 1886
¡La aventura que marcará época en PS4!
De copas...
...por los 24 mejores garitos de PlayStation
¡EL REGALO PERFECTO DESDE 5€!
70 ideas para sorprender
Juegos, periféricos, relojes, gadgets...


LEGO
BATMAN 3
MÁS ALLÁ DE GOTHAM
7
www.pegi.info
CONTENIDO
EXCLUSIVO
PS4
También disponible en PSVITA y PS3
LEGO BATMAN 3
MÁS ALLÁ DE GOTHAM
"and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4", "PS3" and "PSVITA" are trademarks of the same company.
LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM ©2014 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO,
the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. All rights reserved.

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



20 años dan mucho juego

Este diciembre se cumplen 20 años del lanzamiento de PlayStation en Japón. 20 años que han estado cargados de pasión, emoción, sorpresas e innovación. Y es que desde el primer momento quedó claro que Sony no entraba en este competitivo negocio a ver qué pasaba: quería liderarlo desde el principio. Y vaya si lo ha conseguido...

Desde el primer día, PlayStation se destapó como una consola innovadora. Sus primeros juegos, con aquél mítico *Ridge Racer* a la cabeza, nos dejaron a todos atónitos. Ojipláticos. Pasar de los cartuchos de Super Nintendo y Mega Drive a los CD de PlayStation ha sido el cambio de generación más brutal e impactante de los que he vivido. Que no han sido pocos. PlayStation abrió el terreno de juego, revolucionó las tácticas e inventó nuevas estrategias. Cambió para siempre la forma en que se perciben los videojuegos y hasta el estilo de jugar. Desde aquél mítico eslogan, "Yo sí que puedo decir que he vivido" han pasado 20 años en los que PlayStation ha abierto la puerta a muchas cosas. Gracias a la gris de Sony los videojuegos dejaron de considerarse sólo "cosas de niños". Se implantó con tanta fuerza en los hogares que la expresión *"jugar a la pley"* valía para cualquier consola o plataformas. Logró que los jugadores dejáramos de ser vistos como bichos raros. ¿Qué cómo lo hizo? Pues lanzando juegos de todo tipo, para todos los públicos, huyendo de clichés y prejuicios. Lo hizo arriesgando en todo y probando de todo. Lo logró apostando fuerte por los desarrolladores y por las ideas diferentes... Los que vivieseis el nacimiento de PlayStation y estuvierais atentos a su evolución sabréis a lo que me refiero: juegos de velocidad, de lucha, arcades de pistola, deportes de riesgo, aventuras 3D, aventuras gráficas, juegos musicales, party games, shooters, survival horror, infiltración, rol, rol de acción, simuladores, estrategia, puzzles... Sólo con PS2 se vivió una variedad similar. Algunos de los juegos que tienen un hueco de honor en la historia del videojuegos alcanzaron la gloria en PlayStation: *Resident Evil, Silent Hill, Tomb Raider, Metal Gear...*

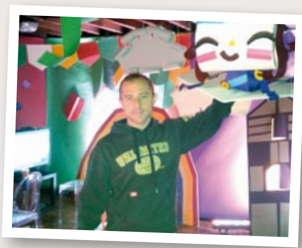
En estos 20 años han pasado muchas cosas, han cambiado muchas cosas. Los plataformas dejaron paso a los shooter subjetivos. Ya no se pregunta cuántas fases tiene un juego, si no cuántas misiones se pueden llegar a hacer. Podemos jugar con amigos a cientos de kilómetros de distancia o con desconocidos al otro lado del mundo. Los juegos se descargan al disco duro y se pueden actualizar. No hacen falta Memory Cards y los mandos siempre vibran y tienen dos sticks... Sí, han cambiado muchas cosas, pero la esencia de esa primera consola de Sony pervive en PS4. Es una "estación de juego" y "para vosotros, jugadores". Ojalá todo siga igual dentro de 20 años más...

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a currarnos un Especial sobre PS4 que ya está en los quioscos y a jugar a alguna cosita chula...



Rafa entrevistó a los hermanos Márquez con motivo del reto organizado por Sony España. La entrevista completa en hobbyconsolas.com



Rafa, que lleva un mes de locos, también se pasó por Londres para ver el desarrollo de *Tearaway* para PS4, *The Order 1886...*



Morrigan, de *Dragon Age Inquisition*, se pasó por la redacción para entregarnos en mano el juego. La cosplayer Laura "Nebulaluben" Sánchez, posa así de profesional con Dani.

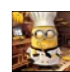
Lo que nos habéis dicho...

Con mucho regalito



@JuanManuelCamp
¡¡¡Ya tengo mis regalos de Papá Noel, pronto los de Reyes y el 15 vuestra revista porque he sido muy bueno!!!

Disfrutando siempre



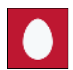
@SAZAMdaniel_
Es bueno empezar la semana con @revisplaymania, pero aún mejor es terminar la semana y poder disfrutarla tranquilamente en casita.

A falta de pan...



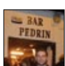
@LisbEsther
@revisplaymania ¿Para cuándo unas guías de Vita? Así tendríamos algo con lo que rellenar las cajas.

Primero el deber



@Dacas_monte
¿Estudiar matemáticas o leer @revisplaymania? ¡No sé qué hacer! :(

Dinomaníacos



Pedro Fito Romero
Desde aquí hago un llamamiento para que suban *Dino Crisis* al Store, desde que vi el reportaje me volvieron las ganas de cargarme dinosaurios y para poder poner donde se merece a una saga injustamente semi-olvidada.

¡Navideño!



@fran_j_chico
¡¡¡Ya ha pasado Papá Noel por mi casa!!!

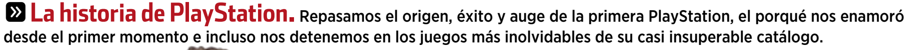


Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #194







La historia de PlayStation. Repasamos el origen, éxito y auge de la primera PlayStation, el porqué nos enamoró desde el primer momento e incluso nos detenemos en los juegos más inolvidables de su casi insuperable catálogo.



Ideas para regalar. ¿Quieres quedar como un Rey Mago? Pues toma nota de nuestras sugerencias navideñas.



Los mejores garitos de los videojuegos. Los locales nocturnos más guays. Virtuales, claro está.

NOVEDAD

PÁGINA 14

EN PORTADA THE ORDER 1886

Desmenuzamos los motivos por los que la nueva obra de Ready at Dawn puede convertirse en el mejor juego de PS4.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 15 DE DICIEMBRE AL 31 DE MARZO

Los principios de año suelen ser muy "fríos", así que hemos ampliado nuestra agenda unos meses para que te vayas haciendo una idea de lo que nos espera después de Navidad.

14 DE ENERO MIÉRCOLES
- Raven's Cry • PS4/PS3
- The Dark Eye Demonicon • PS3

23 DE ENERO VIERNES
- Resident Evil • PSN
- Saints Row: Gat Out of Hell • PS3
- Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell • PS4

6 DE FEBRERO VIERNES
- Akiba Trip • PS4

10 DE FEBRERO MARTES
- Evolve • PS4

13 DE FEBRERO VIERNES
- Dragon Ball Xenoverse • PS4/PS3
- Under Night in Birth

20 DE FEBRERO VIERNES
- Dead or Alive 5 Last Round • PS4
- The Order 1886 • PS4

24 DE FEBRERO MARTES
- The Witcher 3: Wild Hunt • PS4

19 DE MARZO JUEVES
- Battlefield Hardline • PS4/PS3



Evolve

El juego de acción multijugador de 2K Games nos invitará a una cacería muy especial. ¿Serás cazador o presa?

http://evolvegame.com



The Order 1886

Este juegazo exclusivo para PS4 tiene cada vez mejor pinta. Ya queda menos.

www.es.playstation.com

Reportaje en página 14



Battlefield Hardline

La saga de shooters de EA Games regresa a PlayStation, aunque cambiando la guerra por batallas entre policías y ladrones.

www.battlefield.com/es_ES/hardline

The Witcher 3 Wild Hunt

Tiene toda la pinta de convertirse en uno de los juegos más contundentes de la nueva generación. Si os gusta el rol, no le perdáis la pista.

http://thewitcher.com/witcher3/

Reportaje en página 20

■ *Just Cause 3* multiplicará la diversión de la pasada entrega ofreciendo un escenario gigantesco mucho más poblado y nuevos "juguetitos" para el agente de la CIA.

JUST CAUSE 3 | PS4 | AVALANCHE STUDIOS | ACCIÓN | 2015

Destruyendo todo por una buena causa

AVALANCHE STUDIOS DESVELA LOS PRIMEROS DETALLES DEL EXPLOSIVO *JUST CAUSE 3*

Tras cuatro años de tensa espera por fin conocemos los primeros datos de cómo será *Just Cause 3*, las nuevas aventuras del expeditivo Rico Rodríguez. Un nuevo estudio de Avalanche creado para la ocasión en Nueva York está siendo el encargado de hacer un juego aún más espectacular y completo que la segunda entrega, si cabe.

En esta ocasión la acción (nunca mejor dicho) se trasladará hasta Medici, una isla ficticia del Mediterráneo en la tendremos que derrocar a un malvado dictador, el General Di Ravello (primo segundo de Giovani Ranna, digo yo). La isla es ni más ni menos que el país natal de Rico, así que tendrá muchas ganas de liberarlo de la opresión. Para lograrlo tendremos que ir destruyendo bases enemigas y puntos de interés del régimen dictatorial y establecer nuestras propias tropas libertadoras. El mapa de juego, la Isla Medici y sus alrededores, tendrá un tamaño de más de 1.000 km^2, divididos en tres grandes regiones en las que explorar y hacer el cabra. Todo transcurrirá años después de *Just Cause 2*, así que veremos a un Rico más "viejuno" que ha aprendido nuevos trucos. Volverá el genial gancho de la pasada entrega, con el que nos podremos atar a enemigos, coches, aviones... y por primera vez podremos tirar de dos objetos (o personas) atados para hacer que choquen entre sí. Además, contaremos con un nuevo traje aéreo que nos permitirá planear mientras nos lanzamos en caída libre. Gracias a este traje "ardilla" podremos apuntar con mayor facilidad mientras nos movemos por el aire. Y es que Avalanche quiere potenciar al máximo la verticalidad del juego, tanto en la exploración como en los combates. Combinar paracaídas, traje aéreo y gancho serán las bases para desplazarnos por el universo del juego. El control también sufrirá un montón de mejoras que harán que la acción sea mucho más fluida. Incluso han contratado a miembros de Criterion (creadores de *Burnout*) para encargarse de mejorar la conducción. Desgraciadamente, Avalanche también ha confirmado que *Just Cause 3* no contará con multijugador. Las nuevas aventuras de Rico Rodríguez llegarán a PS4 en una fecha aún por determinar de 2015.



■ El control será más fluido e intuitivo que nunca y Rico tendrá muchas más habilidades.

La isla mediterránea y ficticia Medici, con un tamaño de más de 1000 km², será el escenario de juego de esta tercera entrega.



EL TERMÓMETRO





SUBEN

LAS AVENTURAS DE TELLTALE GAMES

El estudio californiano está en un gran momento. A la edición en disco de *The Wolf Among Us* editada por BadLand se une el estreno del primer capítulo de *Juego de Tronos* y de *Tales from the Borderlands*. Ambos huelen a éxito.

EL REGRESO DE *STREET FIGHTER*

Capcom ha anunciado *Street Fighter V*, la nueva entrega de su archiconocida saga de lucha, que sólo saldrá en PS4 y PC. Un buen "shoryuken" para los poseedores de Xbox One, que se quedan sin este título.

LAS COMPENSACIONES DE UBISOFT...

A todos aquellos que hayan comprado el pase de temporada de *Assassin's Creed Unity* (cancelado por los múltiples errores que tenía el juego), Ubisoft les compensa con un juego gratis de su catálogo, incluyendo *Far Cry 4*. Por lo menos...

BAJAN

... POR LOS "BUGS" DE *AC UNITY*

Es inadmisible que un juego al que se le presupone tanta calidad como *Assassin's Creed Unity* (el primer *AC* desarrollado sólo para PS4) salga tan "roto" y lleno de "bugs". El primer parche solucionó unos 300 errores.

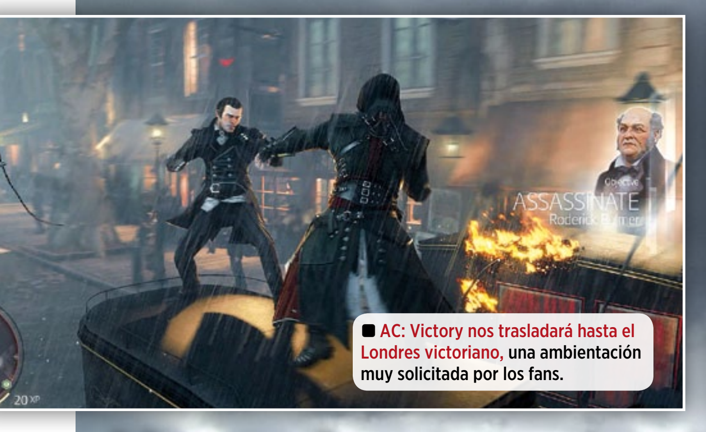
ALGUNOS JUEGOS SON INCOMPATIBLES CON PLAYSTATION TV

Juegazos como *Uncharted: el Abismo de Oro* o *Gravity Rush* no son compatibles con PlayStation TV. Podéis mirar la lista de títulos compatibles en el blog oficial de PlayStation en castellano.

¿LA CALIDAD DE LOS JUEGOS DE PS PLUS?

Algunos nos habéis escrito a lo largo del mes quejándoos de que la calidad de los juegos "gratuitos" para los abonados de PlayStation Plus está decreciendo. Nos hacemos eco de vuestra queja, aunque no terminamos de compartirla, ya que entre diciembre y enero llegan *Injustice, InFamous First Light, Deadly Premonition*... No está nada mal, ¿eh?





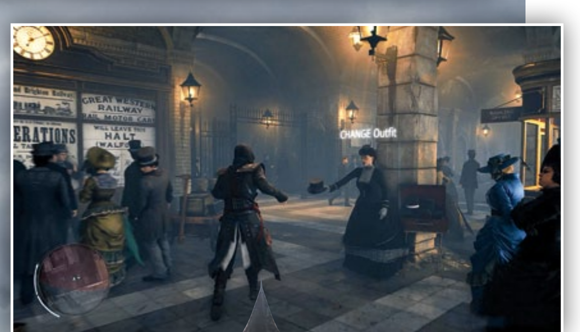
AC: Victory nos trasladará hasta el Londres victoriano, una ambientación muy solicitada por los fans.


El gancho es uno de los artilugios que estrenaremos en *Victory*. Promete muchísimo.

Hasta la victoria siempre hermandad de asesinos

ASSASSIN'S CREED: VICTORY | UBISOFT | PS4 | 2015

Ha tenido que ser a través de una filtración aparentemente inoportuna, pero sea como sea nos hemos enterado de la existencia de *Assassin's Creed: Victory*, la nueva entrega de la saga estrella de Ubisoft. Los tiempos están cambiando y parece que *AC: Rogue* ha sido la última entrega en PS3 ya que *AC; Victory* saldrá sólo en PS4. El estudio que lo está cocinando no es otro que Ubisoft Quebec, que ya realizó algún DLC para *AC: III* y *AC: IV*. La ambientación nos llevará hasta el Londres victoriano, ya era hora. Entre las misiones que se han filtrado sorprende una en la que tendremos que asesinar a Roderick Bulmer (aún no sabe quién es ni porqué merece ese final) pero, sobre todo, una en la que iremos subidos en el techo de un tren luchando contra templarios. Otra gran noticia es el gancho con el que se balanceará nuestro protagonista (como podéis ver en una de las pantallas de arriba). Este nuevo artilugio agilizará y aumentará las posibilidades de exploración del héroe, del que por ahora se desconocen más detalles. En otra imagen podemos ver que el "prota" cambiará de indumentaria, no sabemos si será sólo como en anteriores entregas o con consecuencias jugables, como en *AC: Liberation*. Llegará en 2015, suponemos que en último cuatrimestre, como viene siendo habitual.






Tearaway Unfolded es la adaptación a PS4 de uno de los mejores juegos de PS Vita. Estamos deseando ver el resultado final.

PLAYSTATION EXPERIENCE | FERIA DE SONY | 6 DICIEMBRE | PS4/PS3/PS VITA

Muchas novedades en la PlayStation Experience

Justo en el momento de cerrar este número tuvieron lugar la ceremonia The Game Awards y el evento PlayStation Experience en Las Vegas, donde se presentaron no pocas novedades para las consolas de Sony. El plato fuerte fue el "gameplay"de ***Uncharted 4,*** pero también vimos cosas como el modo Online de ***MGSV: The Phantom Pain***, nuevos avances de bombazos como ***The Order 1884, Bloodborne, Battlefield Hardline, Batman Arkham Knight, Until Dawn*** o ***No Man's Sky*** y anuncios como ***Street Fighter V, Final Fantasy VII* para PS4** (no es el ansiado "remake" sino una adaptación HD del original con trofeos), ***Yakuza 5*** (que llegará a occidente en formato digital), ***Adr1ft*** o ***Resident Evil Revelations 2* para PS Vita**. Incluso hay claros indicios de que Sony Santa Monica está trabajando en un **nuevo *God of War***. Todos estos anuncios y mucho más, a fondo en nuestro próximo número.

Yakuza 5 llegará finalmente a occidente aunque sólo en formato digital. Más vale tarde que nunca...



MGSV: THE PHANTOM PAIN | PS4/PS3 | KONAMI | AV. DE ACCIÓN | ¿JUNIO?

Así será el modo Online de *The Phantom Pain*

Hideo Kojima aprovechó la ceremonia de los premios The Game Awards para mostrar *Metal Gear Online*, la parte multijugador de su esperado *MGSV: The Phantom Pain*. En el vídeo vimos a un Big Boss (entre los distintos "skins") capitaneando un grupo de otros 7 soldados que se infiltran en una base. Podremos manejar vehículos como una especie de Gekko, el Fulton para librarnos de enemigos, etc.



El 22 de junio podría ser la fecha de lanzamiento que barajan para lanzar *Metal Gear Solid V*. No está confirmado.



En el vídeo de *Uncharted 4* vemos a un Nathan Drake en plena forma, saltando, disparando y explorando una frondosa isla.

UNCHARTED 4: A THIEF'S END | PS4 | NAUGHTY DOG | AVENTURA | 2015

¡¡¡El regreso de Drake!!!

La estrella de la inauguración del PlayStation Experience fue el primer vídeo de juego del esperado *Uncharted 4*, que aunque encuentra en una temprana fase de desarrollo ya se ve de lujo y demuestra que Nathan Drake sigue en muy buena forma aunque hayan pasado 15 años de su última aventura (según el teaser de 2013). En el vídeo de 15 minutos se puede disfrutar de la explosiva mezcla de plataformas, exploración y acción característica de la saga, amenizada con algunos momentos de sigilo y un ritmo trepidante, con esa narrativa tan peliculera de todos los *Uncharted* (accidentes incluidos). Por supuesto, también se han dejado ver algunas novedades, empezando por el equipamiento de Drake, que llevará un gancho que le permitirá balancearse en algunos objetos, y una linterna que podremos encender y apagar a nuestro antojo. En el vídeo se le ve agenciarse de un clavo de escalada, que usa a modo de piolet. En cuanto al combate, se han incluido nuevos movimientos de sigilo, como ocultarse entre la maleza, más ataques cuerpo a cuerpo y más animaciones contextuales. Las coberturas seguirán siendo básicas en los tiroteos y también hemos visto nuevas animaciones al disparar a cubierto. Respecto a la historia, la gran sorpresa es la aparición del hermano mayor de Nathan (le llama "hermanito), pero no es el único interrogante de la trama de la que no sabe casi nada. De lo que no cabe duda es de la calidad técnica, con espectaculares efectos de luz y entornos cargados de detalles y unas animaciones más fluidas que nunca. eso sí, nos toca esperar, ya se espera para finales de 2015.



Un gancho nos permitirá cruzar abismos, cual Tarzán balanceándose en una liana.



Nuevas animaciones de combate y más importancia del sigilo son algunas novedades.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

DARK SOULS II LLEGARÁ A PS4

Uno de los mejores juegos de rol del año se apunta a la moda y da el salto a PS4. Bajo el nombre de ***Dark Souls II Scholar of the First Sin***, la remasterización incluirá todos los contenidos descargables aparecidos en PS3 y montones de mejoras gráficas. Aterrizará dos semanas después de que lo haga *Bloodborne*, el **5 de abril**.

LANZAMIENTO

HORA DE AVENTURAS

¿Qué pasa coleguillas? ¿Tenéis de salvar a unas cuantas princesas de las garras de algún villano? Pues **ya está disponible en PS3** el nuevo juego basado en la popular serie de animación, ***Hora de Aventuras: El secreto del Reino Sin Nombre***. Nosotros controlamos a **Finn** en una perspectiva cenital recorriendo el reino epónimo, una región misteriosa e inexplorada de la **Tierra de Ooo**. El desarrollo recuerda mucho al de los primeros **Zelda**.



LANZAMIENTO

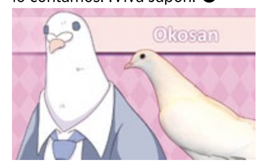
CANTANDO BAJO... CERO

Ya está disponible *SingStar Frozen* para PS3 y PS4, una edición del conocido juego cantarín en la que podemos emular a **Anna, Kristoff, Olaf** y el resto de protagonistas de la archiexitosa película de **Disney**, "Frozen". Nada mejor para estas fiestas navideñas que juntar a los amigos para dar el cante al calor del frío.

ANUNCIO

ROMANCES CON MUCHA PLUMA

En 2015 PS4 y PS Vita recibirán un juego realmente volátil, ***Hotoful Boyfriend***, una **novela gráfica interactiva y simulador de citas** entre una humana y un conjunto de románticas aves. Sí, tal cual os lo contamos. ¡Viva Japón!



EVENTO

PREMIOS FUN & SERIOUS

La cuarta edición de los premios Fun & Serious convirtió Bilbao, una vez más, en la capital del videojuego durante unas horas. El **mejor juego del año fue *Sombras de Mordor*,** el mejor de terror ***Alien Isolation*** y el mejor título indie ***Gods Will Be Watching***, del estudio español Deconstructeam, entre otros muchos premiados.

ANUNCIO

LA VIDA ES MUY RARA, TÍO

Dontnod Entertainment, creadores de *Remember Me*, han desvelado un nuevo y original título para **PS4 y PS3**, ***Life is Strange***. La protagonista podrá viajar en el tiempo para cambiar la historia. Llegará en episodios.



LANZAMIENTO

LOS ORCOS SÍ OYEN MÚSICA

La Tierra Media: Sombras de Mordor está siendo uno de los juegos más aclamados del año por muchos motivos. Uno de ellos es **su genial banda sonora**, 47 temas compuestos por **Garry Schyman** (autor también de la música de ***BioShock: Infinite***) y **Nathan Grigg**. Bueno, pues ya **podéis descargarla desde iTunes**.

LANZAMIENTO

JUEGOS MADE IN SPAIN

El esfuerzo de **Sony España** en promover la industria del videojuego en nuestro país no deja de dar frutos. Acaban de llegar ***Tadeo Jones y el Manuscrito Perdido*** para **PS4** y **PS Vita**, de U-Play Studios, y ***Los Muppets: Aventura de Película*** para **PS Vita**, de la mano de Virtual Toys.



¿QUÉ PASA CON...

... el análisis de *The Crew* y *The Temple of Osiris.*

Pues en el caso del nuevo juego de puzzles de Lara sencillamente no nos ha llegado a tiempo para incluirlo. Y por las características MMO de *The Crew*, hemos preferido echarle más horas para ser más justos en su análisis. Ambos los encontraréis en el próximo número.

... *Street Fighter V?*

Habíamos oído rumores de que Capcom estaba preparando *Street Fighter V* y ya se ha confirmado con un trailer en el que aparecen Ryu y Chun Li. En él se revela además que sólo saldrá en PS4 y PC.



... la fecha de *Bloodborne* y de *RE Revelations 2?*

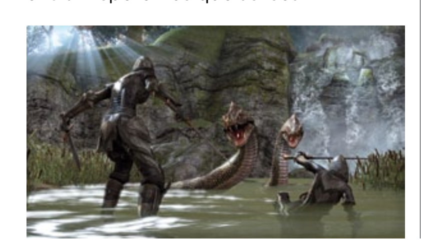
Bloodborne se retrasa hasta el 25 de marzo. Y *Resident Evil Revelations 2* llegará finalmente el 12 de marzo. Capcom también ha anunciado que Barry Burton, uno de los míticos S.T.A.R.S., será personaje jugable formando tándem con una joven llamada Natalia Korda.

... los nuevos *Atelier?*

Atelier Ayesha Plus: The Alchemist of Dusk llegará a PS Vita el 14 de enero. Por su parte, *Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea* que es el capítulo final de la serie *Atelier Dusk*, verá la luz en PS3 el 13 de marzo e incorporará muchas novedades con respecto a entregas anteriores. ¡No les perdáis la pista!

... la versión PS4 de *The Elder Scrolls Online?*

Bethesda ha confirmado que sigue adelante con la versión de PS4 de su MMORPG *The Elder Scrolls Online*, que saldrá en algún momento del año que entra. Esperemos que así sea...





GAME OF THRONES | PS4/PS3 | TELLTALE GAMES | AVENTURA GRÁFICA | YA DISPONIBLE

Llega el invierno y Telltale se destapa

Iron from Ice, el primer episodio de la aventura gráfica basada en "Juego de Tronos", nos pone en la piel de cinco miembros de la Casa Forrester.

Con la llegada del frío, Telltale Games ha entrado en estado de ebullición. Tras lanzar en formato físico *The Wolf Among Us* y la segunda temporada de *The Walking Dead*, ya está disponible en formato digital, para PS4 y PS3, el primer episodio de su aventura basada en "Juego de Tronos". En total habrá seis, que se lanzarán cada 4-6 semanas aproximadamente, con un marco argumental que se situará entre el final de la tercera temporada de la serie de televisión y el comienzo de la quinta. Para jugar no hará falta conocer la exitosa serie de HBO, pero muchos acontecimientos de ésta incidirán directamente en la aventura (como ciertas bodas). Como siempre, es de prever que en el futuro se lance una edición física con subtítulos en castellano. Este primer capítulo, titulado *Iron from Ice*, presenta a los cinco personajes protagonistas, todos pertenecientes a la casa Forrester, del norte de Poniente y afín a los Stark. No es una familia muy conocida, pero se la nombra en el quinto libro, "Danza de Dragones". El juego combina las mecánicas habituales de los títulos de Telltale, es decir, exploración de escenarios, QTE y decenas de conversaciones plagadas de decisiones morales, que alcanzarán una nueva dimensión dado el enorme plantel de personajes. El apartado gráfico mantiene el tono de los juegos anteriores de Telltale, de modo que visitaremos entornos perfectamente reconocibles, como Desembarco del Rey y el Muro, y veremos a muchos personajes clave de Poniente, como Margaery Tyrell o Cersei, Jaime y Tyrion Lannister.



Ofrecerá 6 capítulos descargables que se lanzarán cada 4-6 semanas. Suponemos que después saldrá también en disco.



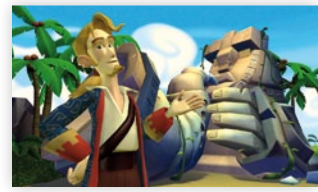
Manejaremos a 5 personajes de la casa Forrester, aunque durante la aventura nos toparemos con Tyrion, Cersei, etc.

Otras aventuras de Telltale Games

Aunque dieron el "pelotazo" con *The Walking Dead*, este sello californiano formado por algunos ex de LucasArts ya lleva varias aventuras de este estilo a sus espaldas, muchas de ellas aprovechando licencias de clásicos del cine y los videojuegos. Un modelo que ha terminado funcionando muy bien.



Sam & Max fue la primera licencia de éxito que explotaron, en tres temporadas.



Tales of Monkey Island se basó en otra franquicia clásica de LucasArts. Es de 2009.

NUEVAS **AVENTURAS** TE ESPERAN EN PANDORA

Telltale también ha lanzado ya *Tales from the Borderlands*, cuyo primer episodio, *Zer0 Sum*, se puede descargar ya en PS4 y PS3. Sus protagonistas son Rhys y Fiona, un miembro de Hyperion que aspira a suceder a Jack el Guapo y una estafadora, respectivamente. Ambos son unos mentirosos, lo que da mucho juego de cara al sistema de decisiones, ya que los manejamos a ambos.



Tales from the Borderlands nos pondrá en la piel de dos buenos mentirosos, lo que promete dar mucho juego en los abundantes diálogos.







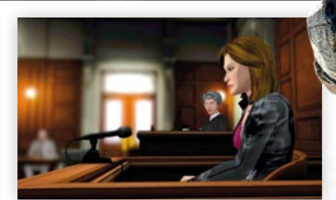
Tanto gráficamente como a la hora de jugar, estará muy en la línea de las anteriores aventuras de Telltale.



"Regreso al Futuro" fue la primera saga cinematográfica que pasó por sus manos.



"Jurassic Park" llegaría en 2011. Ojalá lo reeditaran en disco con la llegada de la peli.



"Ley y Orden" también tuvo su aventura episódica, basada en la mítica serie de TV.

[EL QUIOSCO]

REVISTA OFICIAL NINTENDO
» 3,50 € » YA A LA VENTA

CALENDARIO POKÉMON Y POSTER MAJORA'S MASK

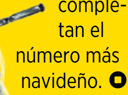
La Revista Nintendo ofrece dos regalos alucinantes: el calendario de ***Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa*** y un póster doble con ilustraciones de ***Zelda Majora's Mask*** de **N64** y de **3DS**. En el interior, tienes un superreportaje sobre el nuevo objeto de deseo nintendero: **las figuras amiibo**. Descubre con qué juegos interactúan, incluido ***Super Smash Bros.*** **para Wii U**, del que además publican el análisis. Eh, y también está el análisis del nuevo ***Pokémon***... Menudo número para cerrar el año.



HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 22 DE DICIEMBRE

THE WITCHER 3 WILD HUNT, ¡ADELÁNTATE A 2015!

El número de diciembre de Hobby Consolas se asoma al 2015 con un montón de contenidos especiales. La portada la ocupa ***The Witcher 3 Wild Hunt***, porque adelantan el primer gran bombazo del año en un espectacular reportaje. Además, recopilan los **100 juegazos imprescindibles** que más van a dar de qué hablar en los próximos 12 meses. Y regalan un calendario con las ilustraciones de los títulos más destacados. Los **amiibo**, la nueva apuesta de Nintendo, y la celebración del **20 aniversario de Playstation**, completan el número más navideño.



Para subir, hay que soltar lastres

Daniel Acal
@daniacal

Como siempre por estas fechas, toca mirar atrás y valorar lo que ha dado de sí el año que termina. Un 2014 que estaba llamado a ser "el año de la next gen", tras los tibios comienzos, retrasos y polémicas que atenazaron el "cambio de ciclo" que se inició en noviembre del año pasado. Un cambio de ciclo que si se ha producido ha sido en buena medida gracias a los usuarios, que sí hemos respondido. A día de hoy Sony lleva distribuidas más de 15 millones de PS4 en todo el mundo. Se dice pronto, ¿verdad? Un parque de consolas más que respetable con un catálogo de juegos que no termina de hacerle justicia.

Como siempre por estas fechas, toca recapitular y hacer la lista de los GOTY, los mejores juegos del año. Por primera vez en mucho tiempo no sólo no tengo un candidato claro sino que me cuesta decidirme. Y no precisamente por la calidad de los juegos. Si me preguntáis ahora mismo, sin pensarlo mucho y en caliente os diría que *GTA V* para PS4. Pero no sería justo. Aunque me quito el sombrero ante el trabajo de Rockstar (que va mucho más allá de ser una mera remasterización e incluso me atrevería a decir que jugándolo en primera persona las sensaciones que ofrece son distintas), no deja de ser un título de 2013.

Para muchos, 2014 pasará a la historia como "el año de las remasterizaciones". Desde *Tomb Raider* hasta *Sleeping Dogs* pasando por *The Last of Us*, no han sido pocos los éxitos de PS3 que han saltado a PS4 con mejoras y añadidos. Muchos os echáis las manos a la cabeza con este tema, pero no es tan dañino como pensáis. No es un fenómeno ni mucho menos nuevo (y no va a terminar aquí: ya está anunciada la remasterización de *Dark Souls 2* y se rumorean algunas más), ni es exclusivo de este sector (en el cine y la música es mucho peor).

Más que las remasterizaciones, la tendencia que ha ralentizado más de la cuenta el arranque de la generación son los juegos "transgeneracionales", es decir, aquellos juegos que han salido a la vez, con más o menos diferencias, en PS3 y PS4. Que, al final, han sido la mayoría. Quitando algunos casos aislados, como *Infamous Second Son, Assassin's Creed Unity, DriveClub* o *Lords of the Fallen* (que tampoco es que hayan marcado grandes diferencias), casi todos los grandes títulos del año han salido para PS4 y PS3, desde *Watch Dogs* hasta *Destiny* pasando por *The Evil Within, Alien Isolation, Dragon Age Inquisition, Sombras de Mordor, Far Cry 4* o *Call of Duty: Advanced Warfare*.

PARA QUE PS4 VUELE ALTO, LOS ESTUDIOS NECESITAN CENTRARSE EN ELLA... Y OLVIDARSE YA DE PS3, AUNQUE NOS DUELA.

Cuando una consola nueva sale a la venta, inevitablemente coexiste durante una temporada con su antecesora, con algunos juegos "puente" hasta que, tras un lapso de tiempo prudencial, la nueva máquina termina imponiéndose y la antigua pasa a acumular polvo en algún armario. Pero este periodo de transición entre PS3 y PS4 está durando demasiado. Tal vez porque, en el fondo, no hay un salto técnico tan grande como el que hubo entre PSone y PS2 o entre PS2 y PS3. Y las compañías, que como es lógico buscan rentabilizar sus desarrollos lo máximo posible, no se han querido perder la última "gran" campaña navideña de PS3. Y eso que nosotros hemos tenido verdaderos problemas para acceder a las versiones de PS3 de muchos de estos juegos ya que, salvo excepciones, las compañías sólo nos han facilitado las versiones "mejores" para los análisis: las de PS4.

¿Hasta qué punto se han visto lastrados los desarrollos de este 2014 por el hecho de tener que salir en las dos consolas? Pues supongo que algo habrá influido. Y que en 2015, cuando los estudios por fin se libren del lastre que es tener que sacar su juego también para PS3 y veamos títulos desarrollados específicamente para PS4 que hayan contado con el tiempo de desarrollo necesario, por fin notaremos la diferencia. Siempre que no les pase lo que a *AC Unity*, claro, cuyas prisas por sacarlo a tiempo para la campaña navideña han terminado "guillotinándolo" y dañando el prestigio de la saga, hasta el punto de obligar a Ubisoft a reconocer la existencia de una nueva entrega para tratar de "pasar página" lo antes posible, además de compensar con un juego gratis a todos los que se hayan comprado su cancelado pase de temporada (una buena compensación, todo sea dicho). Pues yo también quiero pasar página y empezar a disfrutar de los grandes juegos que estoy seguro que PS4 va a ofrecernos a lo largo de este 2015 y que ya empiezan a asomarse por nuestras páginas. Como dicen Rika Muranaka y Aoife Ní Fhearraigh en la banda sonora de *Metal Gear Solid*: "The best is yet to come". O, en castellano: lo mejor está por venir.

Vive en tu mundo, juega en el nuestro

Con este poderoso slogan, como la inmensa mayoría de los que han surgido de las agencias de publicidad de Sony (¿quién no recuerda el "yo sí puedo decir que he vivido"?), se podría resumir perfectamente los primeros 20 años de vida de PlayStation. Sus primeros pasos los dio el 3 de diciembre de 1994 en las tiendas de Japón y desde entonces no ha parado de revolucionar la industria del videojuego, desde su apuesta inicial por los gráficos 3D hasta su enfoque hacia una audiencia más "mayorcita"...

Pero no pretendo daros la murga con lo que ha supuesto la primera PlayStation. Sólo quiero rendir mi particular homenaje a una máquina que estuvo presente en algunos momentos clave de mi vida. Tranquilos, que no va a ser el cuento de la cerillera ni un telefilm de sobremesa... (¿o sí?). En septiembre de 1995, cuando se lanzó PS, estaba en la universidad, tenía novia y había dejado un poco de lado el mundo de las consolas. Frecuentaba asiduamente los salones recreativos y la idea de tener en casa una máquina capaz de emular la experiencia Coin Op fue lo que volvió a engancharme.

Las 59,995 pesetas que costaba de inicio me alejaron de la idea, pero con algo de sacrificio, ahorro y la venta de Super Nintendo y todos sus juegos, conseguí hacerme con ella justo un año después, en septiembre de 1996, cuando pasó a costar 29.995 ptas. Recuerdo como si fuera hoy quedarme atónito con el disco de demos, el vértigo de cada salto en *Jumping Jack Flash*, el día que me regaló *Tekken 2* la que ahora es mi esposa, el día que hice pellas para ir a comprar *Soul Blade* a un Centro Mail que ya no existe, estar malo con gripe en la cama jugando a *Final Fantasy VII*... O incluso el momento exacto en el que, con algo de nervios, acudí a una famosa tienda de Callao a instalarle el chip. Sí, fui uno de los muchos que lo puso, en un primer momento por ahorrarme unas pelas que no tenía. Además, por aquél entonces, con los bloqueos regionales, era la única forma de probar ciertas cosas, como la serie *Bemani* de Konami (*Guitar Freaks*, sin ir más lejos) o japonesadas como el juego de cocina *Ore no Ryouri* (que personalmente ADORO). Títulos que, con el tiempo, compré originales (no de segunda mano) y que aún conservo. Porque pensaba y sigo pensando que si un trabajo está bien hecho y merece la pena, el estudio debe tener respaldo para poder seguir desarrollando. Y cuando comencé a trabajar ya me lo podía permitir.

Así me tiré un par de años, devorando todo lo que caía en mis manos, ya fuera comprado con esfuerzo, prestado o copiado. Esta "puesta al día" de dos años me permitió estar listo para un hecho que cambiaría mi vida a principios de 1998: un anuncio en Hobby Consolas para reclutar nuevos redactores. Por probar suerte escribí una carta, contando quien era, porqué me gustaban los videojuegos, mi "experiencia" personal... Según me contaron luego, eligieron más de 20 cartas y a todos nos hicieron una prueba de redacción. Para mi texto elegí un juego de PlayStation, oh sorpresa, que adoraba por aquella época: *Bushido Blade*. Algo debieron ver, porque pasado el tiempo me contrataron junto al que actualmente es el cantante de Mago de Oz. Qué cosas tiene la vida...

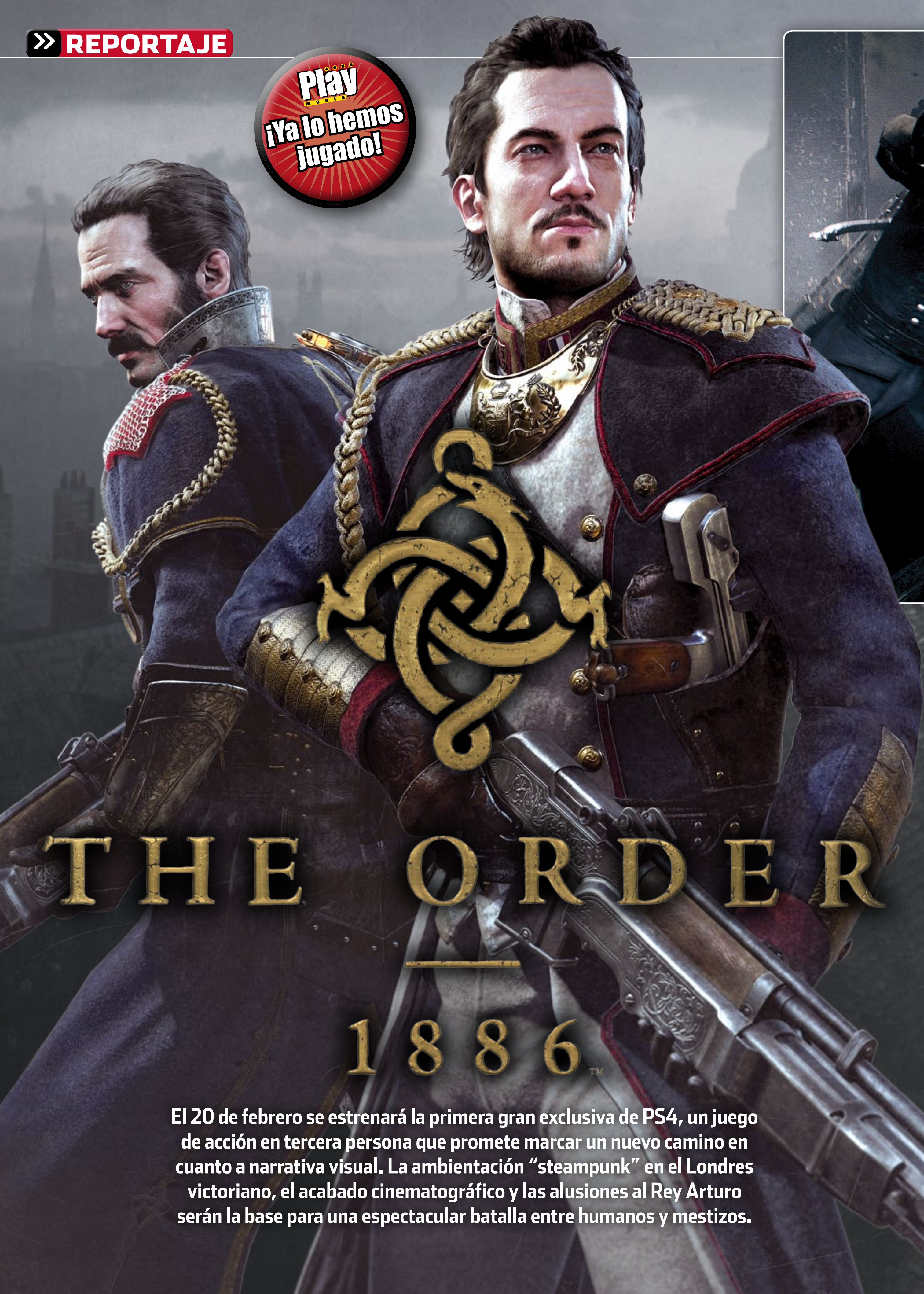
Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



Pero ahí no acaba el relato. Poco antes de cumplir un año en Hobby Consolas se me brindó la posibilidad de participar en un proyecto nuevo, aún sin nombre, centrado sólo en PlayStation (o seguir en Hobby Consolas). La respuesta fue obvia y mi camino quedó ligado a Playmanía y PSX, donde después fui jefe de sección, redactor jefe... durante 14 felices años. Sé que la suerte (y "valer") también tuvo mucho que ver, pero si en un momento muy concreto de mi vida una caja gris no se hubiera cruzado en mi camino, nada de esto hubiera sucedido. Por eso, para mí, PlayStation siempre será una consola muy especial, no sólo por su variadisísimo catálogo (que, no os voy a engañar, echo de menos), sino porque también me permitió convertirme en profesional de algo que me sigue encantando 17 años después y que, ojalá, siga durando otros 50 más. Así pues, ¡mis más sinceras felicidades, PlayStation!

PLAYSTATION SIEMPRE SERÁ PARA MÍ UNA CONSOLA MUY ESPECIAL, POR TODO LO QUE ME PERMITIÓ LOGRAR.





El 20 de febrero se estrenará la primera gran exclusiva de PS4, un juego de acción en tercera persona que promete marcar un nuevo camino en cuanto a narrativa visual. La ambientación "steampunk" en el Londres victoriano, el acabado cinematográfico y las alusiones al Rey Arturo serán la base para una espectacular batalla entre humanos y mestizos.

The Order 1886 será la primera exclusiva de PS4 para 2015, un juego de espectacular factura técnica y con una sólida historia de fondo.

LONDRES ESTÁ EN PELIGRO, PERO LOS HEREDEROS DEL REY ARTURO HAN JURADO PROTEGERLA DEL MAL

PS4 | **READY AT DAWN (SONY)** | **ACCIÓN** | **20 DE FEBRERO**

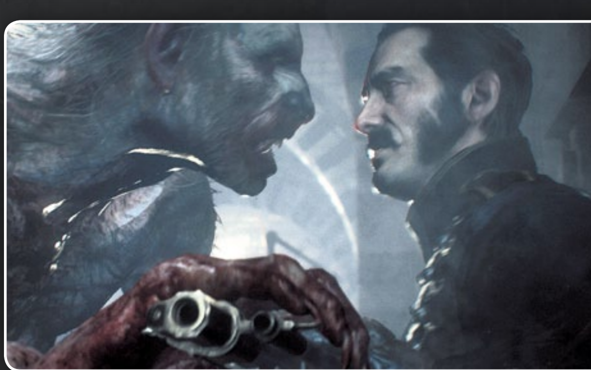
PS4 inició su andadura hace ya un año, pero de momento no cuenta con grandes exclusivas. Los motivos hay que buscarlos en la primacía que se les ha dado a los títulos intergeneracionales y a las remasterizaciones, por un lado y por el otro, al hecho de que juegos como *Killzone Shadow Fall, InFamous Second Son* o *DriveClub* no acabaran de despuntar. Sin embargo, esa situación cambiará ya desde los primeros compases de 2015. El encargado de romper ese hielo será *The Order 1886*, que verá la luz el 20 de febrero y sí exprimirá la consola. El juego lleva casi cinco años en desarrollo, desde 2010, con una tecnología pensada expresamente para la máquina de nueva generación de Sony, lo que da cuenta del nivel de superproducción del que hablamos. El equipo encargado del proyecto ha sido Ready at Dawn, un estudio que, pese a no pertenecer a la estructura de SCE Worldwide Studios, ha estado muy vinculado a Sony desde su fundación en 2003, como artífice de *God of War Chains of Olympus* y *God of War Ghost of Sparta*, dos de los mejores títulos del catálogo de PSP. Con esa gran carta de presentación portátil, ahora, el estudio ha decidido pasarse a la sobremesa.

El atractivo de lo victoriano

Las modas siempre vuelven y 2015 va a ser un año en que se va a llevar mucho lo victoriano. *Bloodborne, Assassin's Creed Victory* o *The Order 1886* echarán mano del pasado para construir sus respectivas propuestas. Precisamente, el juego de Ready at Dawn, que fue el primero de todos en anunciarse, será el encargado de abrir fuego, con su idiosincrasia "steampunk". El juego transcurrirá en una versión alternativa del Londres de finales del siglo XIX, en la que la tecnología estará algo más avanzada de lo normal, aunque todas las derivaciones de la revolución industrial, como la lucha de clases, estarán perfectamente recreadas. En esa visión paralela del mundo, la humanidad se enfrentará a los mestizos, una especie de hombres-lobo nacidos de una mutación del genoma humano »

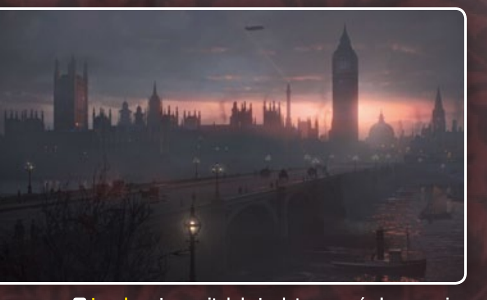


El Londres de 1886 será el escenario principal del juego. El marcado tono "steampunk" se traducirá en detalles como un cielo plagado de dirigibles.



Revolución londinense

La mayor fortaleza del juego será, sin ninguna duda, su ambientación a tres bandas. La ciudad de Londres, la era de la revolución industrial y las leyendas artúricas conformarán un ecosistema totalmente distinto al que se haya visto en ningún otro juego. Todo ello estará aderezado con un marcado tono "steampunk", de modo que, pese a transcurrir en 1886, el aspecto general combinará clasicismo y futurismo en todo, especialmente en la tecnología (globos aerostáticos, código morse) y el armamento (pistolas eléctricas, granadas de fragmentación). De hecho, uno de los personajes secundarios que nos prestarán su ayuda será Nikola Tesla, uno de los científicos más importantes de la historia, por sus aportaciones en materias como la electricidad, el electromagnetismo o las ondas de radio. Tendrá dudas morales sobre el uso de sus armas.



Londres. La capital de Inglaterra será el escenario principal del juego. Visitaremos varios distritos, como Whitechapel y Westminster, así como edificios históricos de la talla del Big Ben o el Crystal Palace.



Revolución industrial. No sólo se mostrará su lado tecnológico, sino también la lucha de clases entre burguesía y proletariado, de modo que la Orden deberá sofocar algunas revueltas de los obreros.



Leyendas artúricas. La Orden será una versión de la del Rey Arturo. Sus miembros heredarán el nombre de los caballeros que les precedieron y vestirán con trajes dignos de la Edad Media.



La demo que vimos se correspondía con el quinto capítulo del juego. Había que infiltrarse en un enorme dirigible.



El sigilo tendrá su protagonismo en la aventura y hasta podremos acuchillar a los enemigos por la espalda.

en el siglo VIII. Así, el protagonismo del juego correrá a cargo de la Orden, un grupo de caballeros cuyo origen estará en los tiempos del Rey Arturo y sus caballeros. Los cuatro protagonistas, de los cuales sólo manejaremos a uno, tendrán longevidad antinatural gracias al agua negra, un brebaje vital en la lucha contra los mestizos. Eso sí, dada la conflictividad social de la época también deberán hacer frente a los rebeldes que se alzarán en armas contra el poder establecido, para mantener la paz social.

El *Gears of War* de PlayStation 4

The Order 1886 será un juego de acción en tercera persona, con una primacía absoluta de los disparos y las coberturas. Los responsables no ocultan que *Gears of War*, la aclamada saga de Xbox, y *Uncharted* han sido dos referentes a la hora de establecer la jugabilidad. Sin embargo, el desarrollo no será un frenesí de balazos. Lo hemos podido comprobar recientemente, tras haber jugado una demo de media hora correspondiente al quinto capítulo de la aventura (Agamemnon Rising), que transcurría a bordo de un dirigible, dentro del cual había que infiltrarse para detener a un grupúsculo rebelde. Para los tiroteos, dispondremos de armas que tendrán un estilo clásico, pero que en la práctica se comportarán como las de un shooter moderno (cosas del tono "steampunk"), como pistolas, escopetas, ametralladoras, rifles de francotirador o granadas. Habrá algunas armas que tendrán dos cañones diferentes, con uno de ellos mortífero y otro sólo para "repeler". También será posible acercarse a los enemigos y ejecutarlos con golpes físicos.



Identificar rebeldes infiltrados será uno de los momentos álgidos del quinto capítulo de *The Order*.

Los caballeros de la Mesa Redonda aún viven

Lafayette
Este famoso marqués, veterano de las revoluciones norteamericana y francesa, será un aprendiz en la Orden, por lo que no tendrá aún nombre de caballero.

Sir Galahad
Grayson será el protagonista principal de la aventura, hasta el punto de que será el único personaje al que podremos manejar, salvo hipotéticos sobresaltos argumentales.

Sir Percival
Sebastian Malory (el nombre es un guiño al autor de las crónicas artúricas definitivas) será el caballero más veterano del grupo y a menudo ejercerá como mentor.

Lady Ingraine
Isabeau d'Argyll será la única mujer de la orden. Pese a que los preceptos de la orden lo prohíben expresamente, mantendrá escarceos amorosos con Grayson.

Lo victoriano se va a poner de moda en 2015, y *The Order 1886* va a ser el encargado de abrir fuego, antes de *Bloodborne* y *AC Victory*.

El sigilo tendrá una gran presencia a lo largo de la aventura. La mitad de la demo que probamos obligaba a caminar en cuclillas y a esquivar o sorprender por la espalda a diversos guardias que hacían patrulla. Eso sí, la IA de algunos (o su cono de visión) nos pareció floja. Había una zona en la que incluso había que identificar a varios enemigos con ayuda de la mira del francotirador para evitar un magnicidio.
Las secuencias de pulsar botones (QTE) también tendrán una gran importancia. En algunos combates saltará una especie de tiempo bala, de modo que deberemos rotar la cámara rápidamente por el entorno para buscar objetos con los que interactuar (por ejemplo, un poste contra el que estampar la cara del enemigo de marras). Asimismo, habrá algunas cerraduras que habrá que forzar de diversas formas, por ejemplo, parando una serie de cursores en el sitio exacto o forzando una serie de pernos con ayuda de la vibración del DualShock 4.
La lástima es que no habrá cooperativo. No se quería condicionar la narrativa y, de hecho, los cuatro personajes no siempre irán juntos.

Un motor de auténtica película

En lo jugable, podría decirse que *The Order 1886* no es un título que arriesgue demasiado. Sin embargo, el apartado técnico promete marcar un nuevo estándar para el género de la acción. No en vano, Ready at Dawn lleva un lustro trabajando en el juego, con un motor pensado expresamente para sacar todo el rendimiento posible al hardware de PlayStation 4. Juegos como *GTA V*, *The Last of Us Remasterizado* o *Far Cry 4* ya han dado buenas muestras de lo que puede ofrecer, pero, como título totalmente exclusivo, *The Order 1886* está llamado a ser la primera gran piedra de toque de la consola. Seguramente lo que más llame la atención sea su aspecto cinematográfico, tanto por lo realista como por los recursos visuales. Todo estará hecho con el motor del juego, de modo que no habrá ninguna diferencia entre las escenas de vídeo y el "gameplay" propiamente dicho. De hecho, en algunas escenas, podremos inclu-


El manejo de las armas será similar al de *Uncharted*. Habrá munición para dar y regalar.

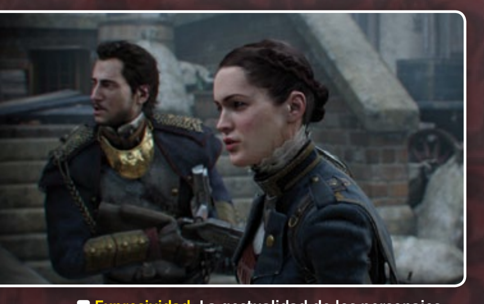

Los Quick Time Events serán bastante frecuentes, tanto en los combates cuerpo a cuerpo como en los sabotajes de algunas cerraduras y algunas instalaciones eléctricas.

Un juego con alma de película

Ready at Dawn lleva un lustro trabajando a pleno rendimiento en un motor gráfico pensado expresamente para explotar el potencial de PS4. El estudio californiano quería que la experiencia se asemejara a una película, y no sólo en el modelado de los personajes, sino también en los filtros de cámara o el tipo de iluminación.



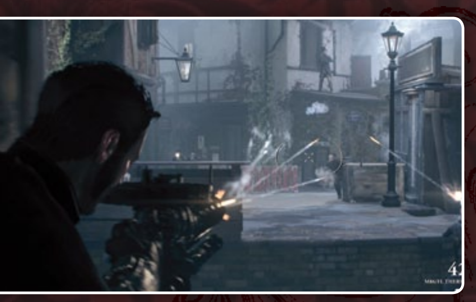
Sin transiciones. La calidad de los vídeos será la misma que la de la acción propiamente dicha. En ciertas escenas, podremos incluso mover la cámara.



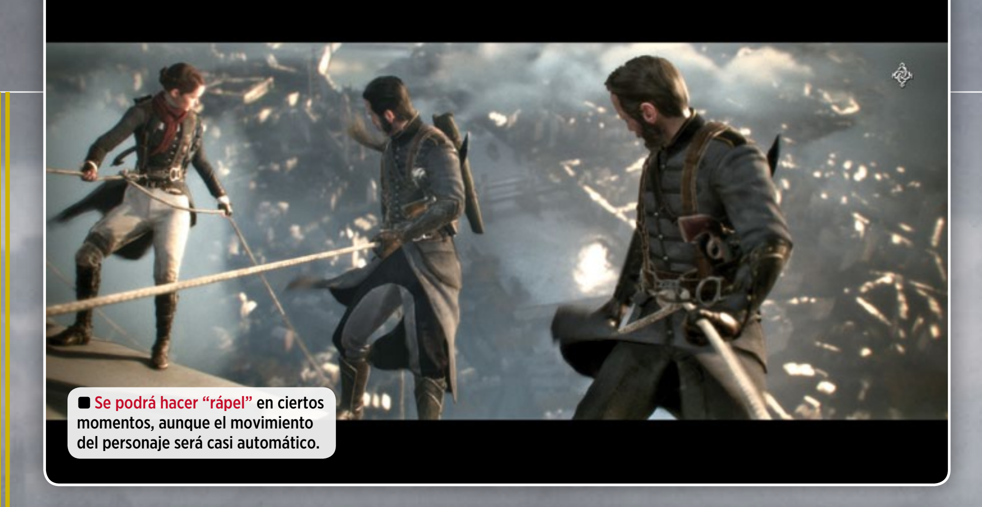
Expresividad. La gestualidad de los personajes principales será enorme. Detalles como las ojeras, las cicatrices o el vello facial estarán muy logrados.



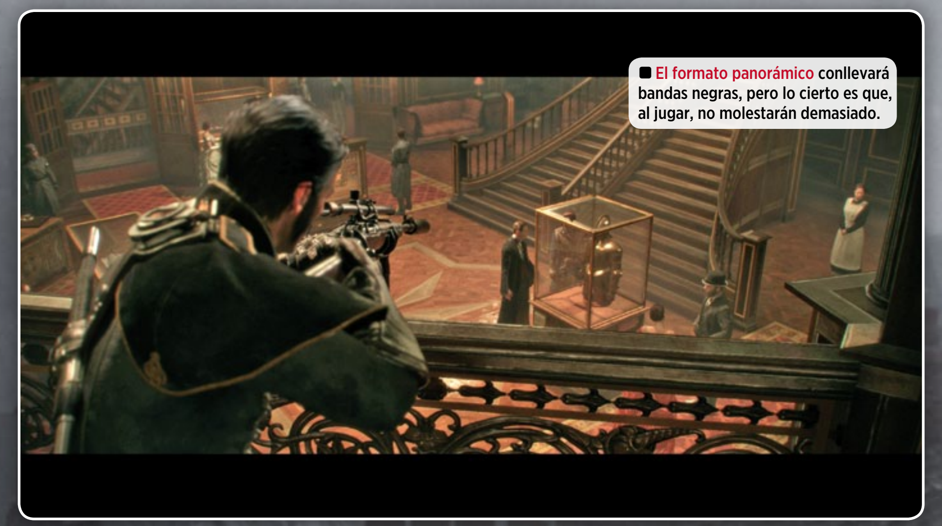
Lente de la cámara. El tono general será sombrío, lo que permitirá múltiples juegos de desenfoques, destellos o motas de polvo sobre la pantalla.



1080 p y 30 fps. El juego no irá a 60 fps, pero las texturas tendrán un grado de detalle inusitado. Por ejemplo, el metal se abollará ante los balazos.



Se podrá hacer "rápel" en ciertos momentos, aunque el movimiento del personaje será casi automático.



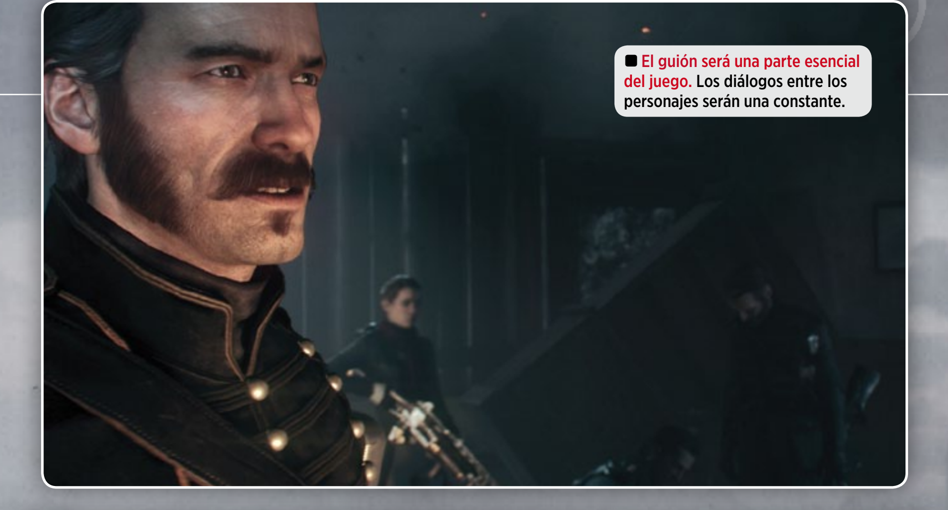
El formato panorámico conllevará bandas negras, pero lo cierto es que, al jugar, no molestarán demasiado.

Lo que más llamará la atención será el aspecto cinematográfico, tanto por lo realista como por los numerosos recursos visuales.

so mover el ángulo de la cámara para observar detalles que, a priori, queden fuera de plano (por ejemplo, los edificios del horizonte de Londres). Igualmente, durante la acción podremos rotar la cámara libremente en torno al personaje. En ese sentido, la expresividad de los personajes y el nivel de detalle de las facciones serán sublimes, observables, por ejemplo, en la viveza de los ojos o el vello facial (que se llevará mucho, por cierto). El tono cinematográfico se hará extensivo también al tipo de filtro de pantalla que se empleará, que simulará la lente de una cámara de cine, con todo tipo de efectos: formato panorámico, desenfoques, destellos, motas de polvo sobre el objetivo... El tono general será bastante oscuro, pero eso precisamente dará mucho juego para los efectos de iluminación de lámparas, ventanucos o velas. La dirección artística será otro de los puntos fuertes. El diseño de los protagonistas será distinto al de cualquier otro juego, pero la palma se la llevarán los escenarios. Londres es una ciudad carismática y la veremos en todo su esplendor, con multitud de zonas y monumentos conocidos, como el Big Ben, el Crystal Palace o el famoso barrio de Whitechapel. Habrá incluso escenarios ajenos a la ciudad, como el dirigible que comentábamos antes, que contará con



Si nos hieren en un tiroteo, tendremos unos segundos para tomar agua negra. Nada de recuperación automática.



El guión será una parte esencial del juego. Los diálogos entre los personajes serán una constante.



Los escenarios serán lineales, sin mucha libertad para explorar, pero tendrán una gran dirección artística.

un espectacular diseño y por cuya "fachada" podremos incluso hacer "rápel". Eso sí, parece evidente que todos los escenarios serán muy lineales, sin grandes posibilidades de exploración (aunque habrá diversos coleccionables, como gramófonos).
Las físicas de los materiales serán otro elemento digno de la nueva generación. Muchas cosas del entorno serán destructibles o responderán a la incidencia de las balas. Por ejemplo, si vemos unas sábanas tendidas en la calle y les disparamos, se agitarán; si disparamos contra una mesa, se romperá en pedazos; si disparamos contra una chapa de metal, se abollará...

Conjunción de ideas en riguroso orden

Habrá que ver si *The Order 1886* ofrece una historia lo suficientemente larga y atractiva, pero por ahora es uno de los juegos más potentes de cuantos hay previstos para la primera mitad de 2015, un año en que PS4 va a estar ya a pleno rendimiento, una vez agotada casi del todo la vida útil de PS3. Ready at Dawn ha aunado un puñado de buenas ideas (la ciudad de Londres, la revolución industrial, las leyendas artúricas o el tono cinematográfico) y ha conseguido moldear un todo unitario, que se siente coherente y, sobre todo, muy fresco. Quizás se echa en falta que haya cooperativo, dado el enfoque de la aventura, pero la calidad técnica promete ser de lo mejor que se haya visto nunca en una consola. El 20 de febrero, Sir Galahad, Sir Percival, Lady Ingraine y el marqués de Lafayette saldrán a las calles del Londres victoriano para velar por el futuro de la humanidad y, sobre todo, por el de PlayStation 4.

Sonido de Academia

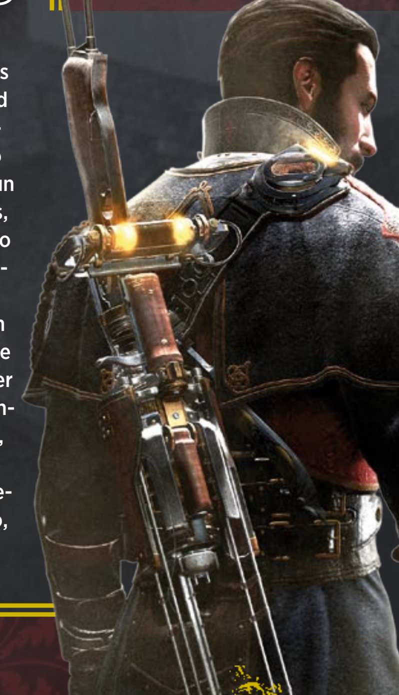
The Order 1886 es una superproducción en toda regla y por eso se ha cuidado hasta el último detalle de su apartado técnico, incluido el sonido. La música promete ser épica y el doblaje al castellano ha contado con una figura mediática de nuestro cine.



Álex de la Iglesia. El famoso cineasta español, que fue director de la Academia, se ha encargado de dirigir el doblaje a la lengua de Cervantes. En su día, prestó su voz en *Castlevania Lords of Shadow 2*.



Austin Wintory y Jason Graves. La banda sonora ha corrido a cargo de estos dos artistas. El primero fue nominado al Grammy por *Journey* y el segundo participó en *Tomb Raider*, *Dead Space* o *Murdered*.



Las ediciones especiales



Contenidos

Además de la versión básica, habrá dos ediciones de *The Order 1886*. La Coleccionista incluirá una figura de Galahad de 18 centímetros, una caja metálica, el DLC "El arsenal de los caballeros" (con trajes y armas), la BSO en formato digital, imágenes de la producción y pegatinas con escudos. La Premium, que estará contenida en una caja especial, ofrecerá lo mismo y, además, una figura de 33 centímetros de Galahad (sustitutiva de la de 18) y un libro de arte de 22 páginas con una réplica del vial de agua negra de los caballeros.



EL BRUJO BLANCO SE ACERCA A PS4

The Witcher Wild Hunt

El próximo 24 de febrero Geralt de Rivia, el brujo cazamonstruos desenvainará su espada para demostrarnos a todos cómo debe ser el rol de nueva generación. Será la tercera entrega de la saga y la primera en aparecer en consolas Sony, así que ya no habrá excusas para que los usuarios de PS4 no se unan a la fiebre del lobo blanco.

The Witcher 3: Wild Hunt promete convertirse en el mejor juego de rol de PS4.

PS4 CD PROJEKT RED / BANDAI NAMCO | ROL | 24 DE FEBRERO

The Witcher 3: Wild Hunt es el juego de rol más prometedor de los últimos tiempos. Desde que vimos los primeros vídeos de *Skyrim* en movimiento no sufríamos semejante ansiedad por tener en nuestras manos un juego. Sí, así de flipados estamos.

Lo primero que debe saber cualquier usuario de PlayStation es que no será necesario haber jugado a las dos primeras entregas para disfrutar al máximo de la tercera.

El argumento nos embarcará en un viaje por un gigantesco mundo abierto siguiendo los pasos de nuestra aprendiz desaparecida, Ciri. No será nada fácil dar con ella, ya que un mal ancestral también persigue a la joven bruja para cumplir una antigua profecía. Sus perseguidores, la Cacería Salvaje que da nombre al juego, es una cabalgata de horribles jinetes espectrales liderados por cuatro comandantes fantasmagóricos. Estos seres son los cazadores definitivos y su presa es la raza humana. Por suerte, nuestro héroe, Geralt de Rivia, contará con todas las habilidades que, como brujo, aprendió en la fortaleza de Kaer Morhen en las montañas azules.

Geralt podrá usar 5 señales (hechizos) durante su aventura: Yrden, para atrapar a los enemigos como en un cepo; Quen, que crea un escudo que nos protege de los golpes; Igni, una llamarada de fuego; Axii , que deja atontados a nuestros rivales y Aard, una especie de onda de choque de aire a lo *Star Wars*. También podremos usar estas señales durante los numerosos diálogos, para persuadir o intimidar a los »

EL ORIGEN DEL MITO

El universo de Geralt de Rivia surgió con los relatos cortos y novelas creadas por el polaco Andrzej Sapkowski. El éxito literario ha derivado en todo tipo de productos que incluyen una película, una serie de televisión, juegos de mesa, cómics, videojuegos...



Dos libros de relatos cortos y cinco novelas, todas bajo la pluma de Andrzej Sapkowski, son las culpables del fenómeno del brujo blanco.



Salió una serie de TV y una película basadas en los libros pero eran muy malas. Ahora están preparando una nueva peli con mejor pinta.

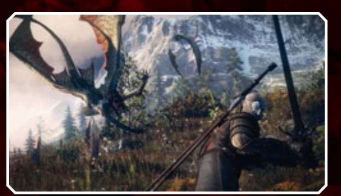


CD Projekt RED ya lanzó dos videojuegos de gran éxito entre crítica y público para PC y 360, pero *The Witcher 3* será su obra más ambiciosa.

EL RPG MÁS AMBICIOSO


Podremos explorar con libertad un gigantesco mundo de juego, 35 veces más grande que el de la pasada entrega, en busca de aventuras de todo tipo.


Más de 100 horas de juego darán para mucho, desde visitar una casa de placer hasta participar en carreras a caballo y en barco. Un sinfín de tareas nos esperan.


Y más de 80 monstruos aguardan a saborear nuestra espada de plata. Cada criatura requerirá que usemos una estrategia distinta si queremos derrotarlos.


La toma de decisiones afectará al juego con consecuencias inesperadas. No en vano, tendrá 36 finales distintos dependiendo de nuestras elecciones.





» personajes con los que hablemos. Pero, al margen de esta misión principal que nos encarga el mismísimo Emperador, Geralt es un caza monstruos. Para enfrentarnos a las más de 80 criaturas distintas del juego iremos equipados con una espada de plata, ideal para acabar con los monstruos y con una de acero, perfecta para humanos. Además, cada monstruo requerirá una estrategia diferente para eliminarlo, como impregnar nuestra espada con un determinado veneno o usar un tipo de munición concreta en nuestra ballesta, por ejemplo. Sí, habéis leído bien, Geralt irá equipado con una ballesta por primera vez en la saga. Con ella o sin ella, los monstruos tendrán su propio nivel, independiente del nuestro, por lo que habrá ciertas áreas en las que será mejor no aventurarse en los primeros compases del juego. La ballesta no será la única novedad en el repertorio de habilidades de Geralt. Si antaño sólo podíamos rodar para burlar los ataques enemigos, ahora podremos evadir en pequeños pasos cortos y hasta realizar una media pirueta para zafarnos del agobio rival. En general los combates serán mucho más fluidos, gracias a las decenas de nuevas animaciones. Pero quizá la novedad más sugerente del juego sea un gigantesco mundo abierto para explorar, de un tamaño un 20% superior al de *Skyrim*, ahí es nada.

Profundidad, posibilidades, libertad, tamaño, gráficos... todo en *The Witcher 3 Wild Hunt* nos hace creer que será un grande.

El mundo de juego estará dividido en tres grandes regiones: No Man's Land, una zona pantanosa en la que no impera ley alguna; Skellige, un área montañosa repleta de nieve y hielo y Novigrad, la ciudad libre más grande del mundo de *The Witcher 3* y en donde reina el lujo. CD Projekt RED ha prometido que no habrá muros invisibles que detengan nuestros pasos, por lo que cada cosa que veamos será susceptible de exploración, desde aldeas y ciudades hasta las torres y edificios que las formen. Dado el tamaño de los escenarios será recomendable usar nuestro caballo, al que equiparemos con su propia armadura y que irá pertrechado con unas alforjas que usaremos a modo de inventario extra cuando el nuestro esté repleto. Incluso disfrutaremos de combates a caballo disparando nuestra ballesta, repartiendo espadazos o lanzando granadas y hechizos.
Para llegar hasta determinadas regiones, eso sí, será indispensable navegar con nuestro barco, otro elemento que se estrena en la saga. Las travesías por el mar estarán salpicadas de peligros, como icebergs que podrán destruir nuestra embarcación o embriagadoras sirenas. Como novedades, Geralt también podrá bucear para explorar en zonas acuáticas y activar una especie de súper sentidos (cual Batman en la saga de Rocksteady) que nos señalarán nuestro objetivo o elementos de interés del escenario, como salientes por lo que podremos

ASÍ ES GERALT

Os podríamos decir que Geralt de Rivia, el héroe de nuestra historia, es un brujo blanco siempre errante y con tal o cual personalidad pero, a la hora de la verdad, Geralt es un cazador de monstruos. No se nos ocurre mejor forma para definir a un verdadero cazador que contaros algo más de sus presas.

FIEND

Esta criatura, mezcla entre ciervo y fauno, podrá embestirnos con su cornamenta o lanzar un traicionero hechizo desde su tercer ojo que oscurece la pantalla y elimina algunos sentidos de Geralt. Sólo sale de su guarida para cazar.

GIGANTE DE HIELO

Vive en las islas de Skellige y se adorna con las pertenencias de los barcos naufragados y de quienes osan enfrentarse a él. Sus armas: un ancla gigantesca y su tamaño, superior incluso al de los trolls. Preparad el hechizo Igni para derrotarlo.





escalar (otra habilidad más que se estrena) o un cadáver que examinar en busca de pistas, por poner un par de ejemplos.

Durante las más de 100 horas de juego, divididas en 50 para la historia principal y otras 50 para misiones secundarias, nos enfrentaremos a todo tipo de criaturas, peligros y a complicadas decisiones. Nuestras elecciones determinarán el devenir de los acontecimientos, desde el resultado de las misiones hasta los 36 finales distintos a los que podremos llegar en nuestra aventura. Como es habitual en la saga no habrá una opción claramente buena o mala y las consecuencias de nuestras bondades o maldades pueden tener resultados realmente inesperados. Incluso podremos terminar muchas misiones sin derramar una mísera gota de sangre. Para pasar el tiempo entre misión y misión participaremos en montones de actividades. Los eventos aleatorios, como gente que es asaltada por bandidos (a la que podemos o no ayudar) llenarán de vida los escenarios. Además, competiremos en carreras a caballo, regatas en barco o peleas a puñetazos, por ejemplo. El motor gráfico REDengine 3 pondrá la guinda a un desarrollo que, como habéis visto, será muy completo y variado.

El tamaño de los escenarios, la frondosa vegetación, la distancia de dibujado o la calidad de las texturas prometen convertirse en un nuevo estándar en el género. La física también jugará un papel fundamental, con objetos que saldrán por los aires a causa de nuestras magias o la lluvia debilitando nuestros hechizos de fuego. Una pasada. La iluminación, con ciclo día/noche, efectos meteorológicos y todo tipo de efectos de partículas también tiene una pinta espectacular. CD Projekt RED, además, ha confirmado que todo el que compre el juego recibirá 16 pequeños DLC gratis, como una armadura para Geralt y su caballo, un set de peinados o una nueva misión secundaria.

La mala noticia es que hoy no es 24 de febrero.

GRIFO

Esta mezcla de león y águila es muy escurridiza. Para dar con él antes tendremos que lanzarle un dardo que deje un rastro de sangre. Sus movimientos en el aire serán temibles pero, por suerte, tenemos nuestra nueva y fiel ballesta.

LESHEN

Un poderoso monstruo que habita los bosques más espesos de No Mans Land. Pueden acompañarle manadas de lobos y para derrotarlo antes tendremos que destruir tres tótems en el bosque para debilitan a la poderosa bestia.

¿EL PRIMER RPG DE NUEVA GENERACIÓN?

Salvo honrosas excepciones, PS4 aún no ha mostrado su verdadero potencial como máquina de nueva generación. Por suerte, *The Witcher 3: Wild Hunt* ha sido creado con la nueva consola en mente y veremos un despliegue técnico realmente espectacular que promete sentar un precedente en los juegos de rol. El nuevo motor gráfico de los polacos de CD Projekt RED, el REDengine3 parece que ofrecerá un resultado verdaderamente brutal.



Con más de 12.000 animaciones no resulta raro que Geralt se mueva con gran realismo. Gracias a ellas los combates serán realmente fluidos.



Los efectos de partículas demostrarán porqué estamos hablando de un juego de nueva generación. Mirad los chispazos de la magia Igni.



La meteorología no sólo será vistosa sino que incluso influirá en las batallas empapando nuestro hechizo Igni que hará menos daño, por ejemplo.



El nivel de detalle será bestial, desde los pájaros surcando un cielo poblado de nubes hasta el último ladrillo de una gigantesca ciudad como Novigrad.



ESTOS SON LOS FINALISTAS DE LOS PREMIOS **PLAYSTATION AWARDS**

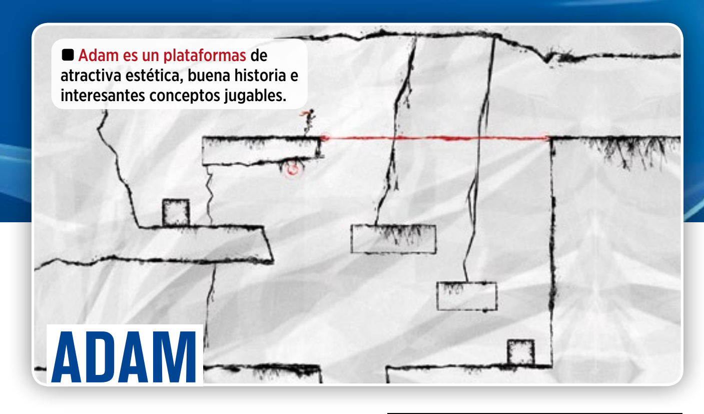
12 MUESTRAS DEL TALENTO ESPAÑOL

En julio PlayStation España convocó la I Edición de los PlayStation Awards, unos premios destinados a impulsar el desarrollo en España y a buscar jóvenes talentos. Del centenar de proyectos presentados, 12 han pasado a la gran final y son estos.

PlayStation España lleva muchos años demostrando su apoyo al desarrollo local, primero buscando estudios españoles para desarrollar proyectos internos (desde *PlayChapas* a *Tadeo Jones*), apoyando después la formación con PlayStation First (un programa que fomenta la formación universitaria) y por fin con los PlayStation Awards, unos premios que quiere impulsar en desarrollo local, apoyando a estudiantes, emprendedores y pequeñas empresas (los participantes debían haber facturamos menos de 100.000 euros en 2013). La iniciativa tuvo un gran éxito y se presentaron más de un centenar de proyectos.

Tras una dura selección, 25 de esos juegos se enseñaron al público en la Madrid Games Week y sumando los votos de expertos y de los visitantes a la feria, salieron 12 finalistas. Según nos reconoció el coordinador de los PS Awards, Gonzalo Guirao (fundador de Tonika Games), la selección fue muy dura y difícil ya que además de la calidad de los proyectos, se tuvo muy en cuenta su viablidad, es decir, la posibilidad de tenerlos terminados en 6 meses, que es el tiempo durante el que el equipo ganador contará con estaciones de desarrollo y un espacio físico para acabar su trabajo. Además de 10.000 euros y una campaña de marketing para promocionarlo...

Pues bien, a mediados de diciembre, en fecha aún por confirmar, Sony hará público el vencedor de esta primera edición de los PlayStation Awards. Como podréis ver en las siguientes páginas, los 12 juegos tienen virtudes de sobra para convertirse en juego de PS Store, todos tienen rasgos distintivos e ideas originales y todos demuestran que hay talento en nuestro país. Mucho talento. Sólo uno de estos 12 juegos llegará a PS Store (para PS4, PS3 y PS Vita) apoyado por Sony, pero no nos extrañaría que los 11 restantes también terminen llegando a nuestras consolas, aunque tengan que recorrer un camino más tortuoso. Eso sí, seguro que el apoyo y la difusión que han tenido durante estos meses les da un empujoncito extra que no hubieran tenido si PlayStation España no mostrara tanto interés en apoyar el desarrollo en nuestro país. ¿Alguno se anima a presentarse a los PlayStation Awards del año que viene? Como podéis ver, el nivel es muy alto, más vale que estéis preparados.


■ Adam es un plataformas de atractiva estética, buena historia e interesantes conceptos jugables.

ADAM

EL ESTUDIO. Indiefferent Games. Sus cinco miembros se conocieron cuando iniciaron un proyecto en el Máster sobre desarrollo de videojuegos en Ipecc. Ese proyecto fue *Adam* y fue el que les decidió a dedicarse activamente a los videojuegos.

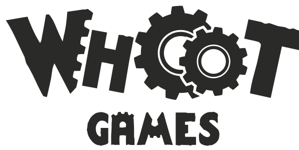
EL JUEGO. *Adam* es un plataformas de scroll lateral con una estética muy particular, negro sobre blanco, como las tarjetas del test de Rorschach, al que Adam se somete para controlar sus miedos y que se convierten en el escenario en el que el traumatizado protagonista debe avanzar, saltando, sorteando obstáculos, resolviendo puzzles y, sobre todo, controlando sus múltiples fobias, que se convierten en aterradores enemigos de un juego con un diseño único, que le hace destacar desde el primer momento.



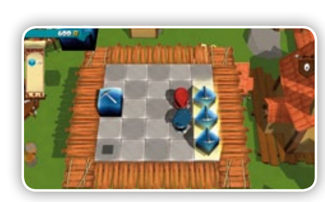

■ *Castles* es un juego de puzzles que combina mecánicas clásicas del género e ideas propias.

CASTLES

EL ESTUDIO. Whoot Games. Este equipo asturiano tiene algunos proyectos para móviles y tabletas, y quiere dar el do de pecho con este original juego de puzzles.



EL JUEGO. *Castles* combina varias mecánicas típicas de los juegos de puzzle, como mover bloques en un escenario cerrado o juntar tres piezas del mismo color, para ofrecer una experiencia diferente que nos obliga a pensar de otra manera y cada vez más deprisa. Nuestro objetivo es construir una torre lo más alta posible, completando los objetivos de cada planta. Eso sí, cuanto más subamos más obstáculos nos estorbarán, desde cambios meteorológicos, a asedios y enemigos. Menos mal que podemos jugar en compañía de un amigo para repartirnos el trabajo de recolectar materiales y herramientas...




■ El editor de circuitos de *Cosmic Challenge* es uno de sus puntos fuertes.

COSMIC CHALLENGE

EL ESTUDIO. Kohda Interactive. Son seis barceloneses que se embarcaron en su primer proyecto sin saber muy bien para qué plataforma iban a lanzarlo y en eso llegó Sony y sus PlayStation Awards...



EL JUEGO. *Cosmic Challenge* es un juego de carreras espaciales en el que pilotamos naves antigravitatorias en retorcidos circuitos y a velocidad endiablada. Sí, como *Wipeout*, sólo que añadiendo un completo editor de circuitos que podemos manejar mediante un app gratuita para iOS y Android y que nos permite compartir nuestras creaciones para PS4 y PS Vita de manera muy rápida: mediante códigos QR. Tiene multijugador online y local (para hasta cuatro jugadores en PS4) y gran variedad de modos de juego. Y, lo que es lo más importante, un control asequible y lleno de posibilidades.




■ Una aventura 3D repleta de puzzles que tienen que ver con la física y la combinación de dos personajes.

DOG CHILD

EL ESTUDIO. Animatoon. Ocho personas con experiencia en esto de los videojuegos forman el equipo que trabaja en Dog-Child. Una idea que va más allá de esta aventura para PS4 y PS Vita, ya que empezaron a explotar el concepto con un juego 2D para smartphones.



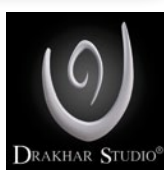
EL JUEGO. *Dogchild* es una ambiciosa aventura de acción en un entorno 3D. Nuestros protagonistas son Tarpak, un habilidoso chaval, y su inseparable perro Tarao. Juntos se enfrentarán a una corporación que se dedica al tráfico de animales. Para avanzar, nuestra única arma es la pelota de Tarao que Tarpak podrá lanzar para despistar a los enemigos, noquearlos o guiar a Tarao. La física de los rebotes será clave para superar los distintos retos y es que podremos hacer que nuestra pelota rebote en casi cualquier cosa para llegar a casi cualquier sitio.




La simpática estética de *Ginger* oculta una mezcla de plataformas y simulación.

GINGER BEYOND THE CRISTAL

EL ESTUDIO: Drakhar Studio.
Nace en 2010 para desarrollar juegos para tabletas y móviles, aprovechando la máximo la tecnología disponible. Ya tienen dos juegos en el mercado, uno para móviles y el otro para web y otros dos a punto de lanzarse.



EL JUEGO. En *Ginger Beyond the Cristal* se integran dos géneros bien diferentes, por un lados las plataformas 2D y por otro la simulación, ya que debemos reconstruir la aldea de Ginger, destruida por la explosión de un cristal que además ha hecho desaparecer a sus habitantes. Para conseguir los recursos necesarios para la reconstrucción y encontrar a los desaparecidos habitantes de la aldea, tendremos que completar las zonas de plataformas, en las que nos aguardan diferentes retos tanto de habilidad como de inteligencia. Y todo con una simpática estética, apta para todos los públicos.



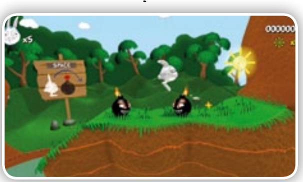

¿Cómo harías para que el pingüino tire la bomba? Ese es el reto de este juego de puzzles.

ISLABOMBA

EL ESTUDIO. Sons of a bit.
Dos hermanos que llevan toda la vida jugando, fundan el estudio con la idea de convertir sus sueños en realidad.



EL JUEGO. *IslaBomba* mezcla acción, puzzles y plataformas, obligándonos a ser tan rápido con la cabeza como con los dedos. El objetivo es apagar las bombas que aparecen sobre escenarios más o menos amplios, cada uno con sus peculiaridades. Para conseguirlo contamos con tres personajes que podemos intercambiar: el pingüino puede coger las bombas y lanzarlas, el conejo, además de saltar, puede empujar las bombas y otros objetos y la tortuga puede cargar con otros animales y pulsar interruptores. Combinando las habilidades de los personajes debemos superar 200 niveles repletos de obstáculos, logrando apagar las bombas en el tiempo límite. Y sí, al principio parece fácil, pero la cosa se complica, y mucho.




En esta inquietante aventura debemos buscar la oscuridad para que no absorban nuestra sombra.

LOST SIGNAL

EL ESTUDIO. Jackpot Studios.
Los miembros del equipo se unen en el Máster de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Politécnica de Madrid. *Lost Signal* es su primer proyecto juntos.



EL JUEGO. *Lost Signal* es una aventura gráfica que promete ponernos los pelos de punta con su ambientación y su historia. Asumimos el papel de Ben que acaba de despertarse en la barra de un bar de carretera, sin saber muy bien cómo ha llegado allí. Y todo se complica aún más cuando se desencadena una terrible tormenta, los móviles se quedan sin cobertura y se materializa un extraño ser que consume la sombra de los personajes y con ella, sus vidas. Deberemos huir de la luz y aprender a mantenernos en las tinieblas para no dar sombra, al tiempo que exploramos los entornos en busca de pistas.




Debemos transportar el alcohol que hemos fabricado antes.

MILLION DOLLAR GANGSTER

EL ESTUDIO: Gizmo Games.
Los ocho miembros de Gizmo Games estudian en ESNE y en sus perfiles se combinan diferentes áreas del desarrollo de videojuegos. este es su primer proyecto.



EL JUEGO. En *Million Dollar Gangster* nos convertimos en gerentes de una tiendecita en la América de los año 20, en plena Ley Seca, que decide unirse al lucrativo negocio de tráfico de alcohol para ganar un millón de dólares. En el sótano de nuestra tienda tendremos una destilería y allí deberemos gestionar nuestros recursos para comprar ingredientes y mejorar la receta. Pero después debemos transportar el alcohol a nuestros clientes, recorriendo en furgoneta las calles de la ciudad ficticia de Greewood, mientras huimos de la policía y tratamos de ser lo más cuidadosos posible para no perder la carga: al chocar contra otros coches o mobiliario urbano iremos perdiendo recursos.





Combina las mecánicas de un juego de estrategia con las de un juego de acción online.

MUTANT MEAT CITY

EL ESTUDIO. **Code Harvest.** Sus siete miembros provienen del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de ESNE y de hecho, antes de los PS Awards Mutant Meat City era sólo su proyecto fin de carrera.

CODEHARVEST

EL JUEGO. Aúna la estrategia en tiempo real con la acción típica de un juego de rol masivo online. Por un lado, podemos dirigir una de las pandillas que pugnan por hacerse con el control de la ciudad, para lo que tendremos que obtener recursos, construir edificios y manejar a nuestros 5 tipo de unidades (recolectores, artilleros...). Por otro lado, podemos manejar a un héroe y repartir cera por las calles de la ciudad. Y jugando online, que es la gracia, podemos formar equipo con un amigo: mientras uno maneja el ejército, como en cualquier juego de estrategia, el otro maneja al héroe y juntos deben derrotar al equipo rival.

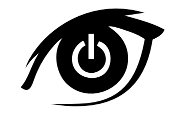




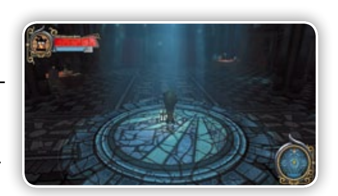
Los juegos de luces y sombras se combinan con la acción y la exploración.

PROJECT MARTIN

EL ESTUDIO. **GamerON.** Los seis componente del equipo son estudiantes de ESNE, que acaban de terminar el en Diseño y Desarrollo de videojuegos. Aunque todos tiene alguna experiencia en diversos proyectos, este es su primer videojuego.



EL JUEGO. En *Project Martin* destaca el uso de la luz y la oscuridad. Nos convertiremos en Martin, un chaval de 10 años perdido en una biblioteca invadida por la oscuridad, de la que sólo podremos escapar con ayuda de un candil mágico. Gracias a la luz del candil crearemos espacio seguros donde no seremos atacados por las criaturas que pueblan la biblioteca y si prendemos otros elementos de los escenarios, crearemos nuevas zonas seguras, desde las que prepararnos para atacar a los enemigos o destruir obstáculos mientras exploramos un detallado mundo 3D de estética cartoon.





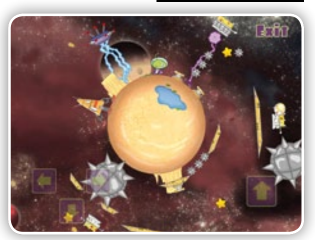
Las plataformas de toda la vida se combinan con nuevas mecánicas en *Space Rotary*.

SPACE ROTARY

EL ESTUDIO. **Model Sheep Studio.** Este equipo malagueño lleva desde 2012 haciendo videojuegos, pero también cómics, juegos de mesa, historietas o lo que se tercie y sea creativo. Son unos apasionados de los plataformas clásicos.



EL JUEGO. *Space Rotary Star Gladiator* es un plataformas 2D, como los de toda la vida, de esos de llegar al final del nivel recogiendo ítems y explorando el escenario y, por supuesto, saltando sobre plataformas de todo tipo. Incluido un tipo totalmente nuevo, diseñado para la ocasión: las plataformas rotatorias. Estas plataformas y sus mecanismos tienen numerosos usos que logran añadir un toque puzzle al desarrollo que le sienta realmente bien. Y es muy divertido experimentarlas en los niveles en los que hacemos girar planetas enteros...





Podremos competir en peculiares circuitos a los mandos de minicoches.

TOYS TEAM RACER

EL ESTUDIO. **Circus VFX.** El alma máter de Circus es un alumno del Máster en Creación y Gestión De Videojuegos de Universidad europea, Tomás Gómez, que lo hace casi todo él solito.



EL JUEGO. Si os acordáis de los *Micromachines* de Codemasters os haréis una idea muy aproximada de lo que ofrece *Toys Team Racers*: veloces carreras de mini coches que se desarrollan en circuitos cotidianos, como una mesa de billar, el jardín o la habitación de un niño. Eso sí, con todo tipo de trampas, obstáculos y loopings. En total el juego nos ofrecerá 20 circuitos y 10 vehículos muy diferentes entre sí, que además podremos personalizar y mejorar. Y podremos disfrutarlos en cuatro modos de juego entre los que no faltan, por supuesto, las opciones multijugador.



PX-SERIES

STEREO GAMING HEADSETS







PX-340

- SONIDO ESTÉREO EQUILIBRADO
- ALMOHADILLAS SUAVES Y AJUSTABLES
- 5 METROS DE CABLE MODULAR
- ALTAVOZ DE 40MM
- CONTROL INDEPENDIENTE DEL VOLUMEN DE JUEGO Y CHAT
- PARA PS3, PC Y MAC

PX-440

- SONIDO ESTÉREO DE GRAN CALIDAD
- ALMOHADILLAS SUAVES Y AJUSTABLES
- 1 METRO DE CABLE
- ALTAVOZ DE 40MM
- CONTROL DEL VOLUMEN DE JUEGO
- MIC MUTE
- PARA PS4

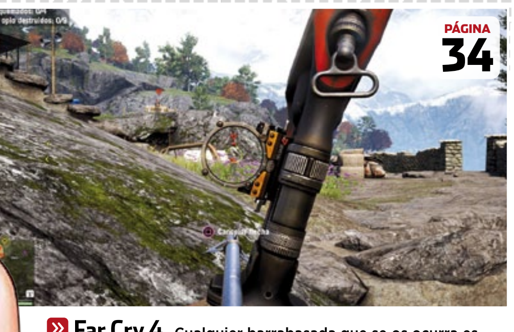
PX-450

- SONIDO ESTÉREO PREMIUM
- POTENTES Y PROFUNDOS BAJOS
- ALMOHADILLAS SUAVES Y AJUSTABLES
- CONTROL DEL VOLUMEN DE JUEGO
- ALTAVOZ DE 50MM
- 1 METRO DE CABLE
- MICRÓFONO FLEXIBLE
- MIC MUTE
- PARA PS4



info@indecabusiness.com
www.indecabusiness.com
www.indecasound.com

NOVEDADES Play manía



PÁGINA 34

Far Cry 4. Cualquier barrabasada que se os ocurra es posible en la nueva entrega de la saga de Ubi. El modo en solitario resulta sobresaliente pero el cooperativo, haciendo el cabra en su mundo abierto, es sencillamente espectacular.



PÁGINA 40

WWE 2K 15. Ya era hora de que la segunda fiebre que vive nuestro país con el wrestling recibiese un juego a la altura de PS4. 2K ha tomado el testigo tras la bancarrota de la antigua editora y nos plantea un nuevo y mejorado sistema de control.



PÁGINA 46

Kingdom Hearts HD II.5 ReMIX. Un genial pack en alta definición que incluye *Kingdom Hearts II Final Mix* y *KH Birth By Sleep Final Mix*. No hay mejor forma de prepararse para la tercera entrega que rememorando este clásico aderezado con nuevos desafíos.

PÁGINA 30

GRAND THEFT AUTO V

La última entrega de la saga da el salto a PS4 con una versión repleta de novedades, mejoras gráficas y un modo en primera persona espectacular.

TRAS LA TEMPESTAD LLEGA OTRA BORRASCA

Puede que no haya que ponerse a cubierto porque este mes caigan chuzos de punta en forma de novedades, pero si te queda tiempo y ya te has pasado todos los grandes juegos de la tempestad del mes pasado (felicidades, por cierto), los lanzamientos de este mes nos obligan, cuando menos a buscarnos un buen paraguas.
Además de la adaptación a PS4 de uno de los mejores juegos del año pasado, *GTA V*, nos encontramos con una buena ristra de grandes títulos, como el excelente *Far Cry 4* y su genial cooperativo, *LittleBigPlanet 3*, *Assassin's Creed Unity* o el retorno del wrestling con *WWE 2K15*. PS3, además, sigue dando mucha vidilla con la remasterización HD de *Kingdom Hearts II* y *Birth By Sleep*, *Escape Dead Island* y *Assassin's Creed Rogue*. Y encima PS Vita recibe otro título de un estudio español, *Invizimals: La Resistencia*.

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



12 EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO

ENSEÑA A JUGAR

PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED





JUEGO Play RECOMENDADO





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **ROCKSTAR**
Editor: **TAKE TWO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**

JUGADORES 1
JUG. ONLINE 30
TEXTOS CASTELLANO
VOCES INGLÉS
BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.rockstargames.com



La versión PS4 de *GTA V* luce impresionante a 1080 p y con texturas en alta definición.

UNA OBRA **MAESTRA** TAMBIÉN EN LA NUEVA GENERACIÓN

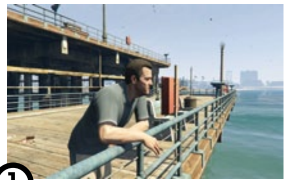
Grand Theft Auto V

El techo de los "sandbox" de PS3 salta de generación con más contenido, mejoras técnicas y modo en primera persona: esto es el crimen perfecto.

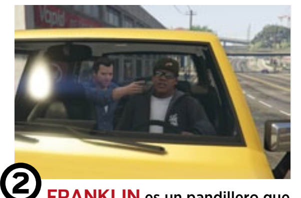
Hace poco más de un año, Rockstar rompió los moldes de los "sandbox" (las aventuras de desarrollo abierto) con *GTA V* para PS3. Parecía imposible superar este planteamiento, pero la compañía de los hermanos Houser lo ha conseguido con una versión que es mucho más que un simple "remake". En esencia se trata del mismo juego, pero con un apartado visual mejorado (con una resolución de 1080 p a 30 fps constantes), modo en primera persona y contenidos adicionales que justifican que lo volvamos a disfrutar como la primera vez. Pero, veamos qué es lo que convirtió a *GTA V* en una obra maestra.

***GTA V* cuenta la historia de tres personajes en la ciudad de Los Santos** (inspirada en Los Ángeles) y sus alrededores. Michael es un antiguo atracador de bancos, ahora en protección de testigos, que sufre la crisis de la mediana edad y tiene que resolver problemas familiares. Franklin es un delincuente de poca monta que trata de hacerse un hueco entre las pandillas de South Central y Trevor es un traficante bipolar y salvaje (auténtica estrella del juego) que trabajó con Michael en el pasado. La historia de estos tres tipos duros se entrecruza de manera magistral a lo largo de 69 misiones (más de treinta horas de juego, sin contar tareas secundarias y coleccionables) y configura uno de los mejores argumentos del género; un auténtico retrato de los bajos fondos que trasciende lo que hemos visto en el cine o hemos leído en cualquier novela. Y esta no es su única virtud: el tamaño del escenario y la cantidad de

DOS GRANDES PROTAGONISTAS... Y **TREVOR**



1 **MICHAEL** se enfrenta a sus problemas familiares y al mafioso mexicano Madrazo. Es un personaje muy inspirado en Tony Soprano.



2 **FRANKLIN** es un pandillero que quiere progresar en el hampa. Su papel recuerda al inolvidable Carl Johnson en *GTA San Andreas*.

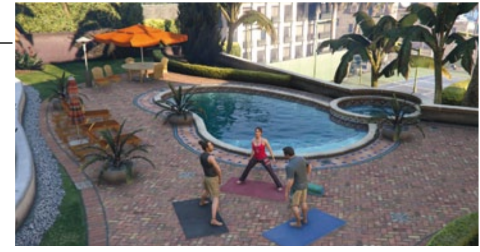


3 **TREVOR** es un maníaco bipolar, que protagoniza los mejores momentos del juego. Un personaje genial, como nunca habíamos visto.

La indumentaria de los personajes se puede cambiar en las tiendas de ropa o en los pisos francos.



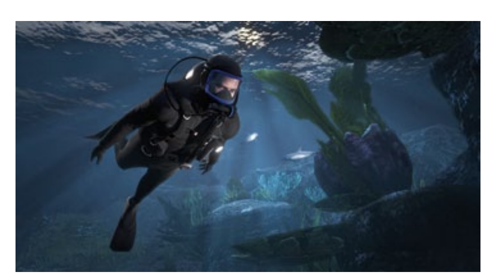
Los vehículos y armas no son reales, pero sí están basados en modelos conocidos y se pueden personalizar.



Hay multitud de minijuegos, como practicar yoga (con los sticks analógicos) junto a Amanda, la mujer de Michael, y su instructor.

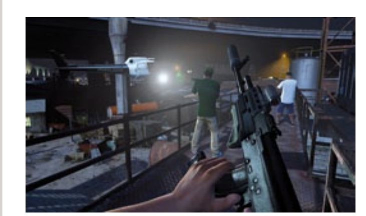


La ciudad de Los Santos es una recreación muy fiel de Los Ángeles y los condados de alrededor, que podemos recorrer en helicóptero

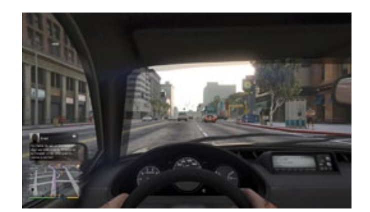




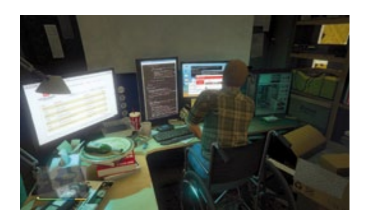
GTA EN PERSPECTIVA SUBJETIVA



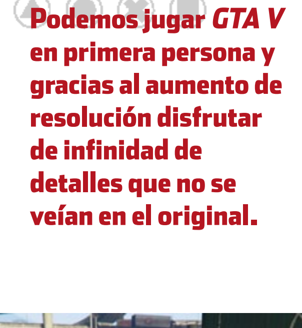
LOS DISPAROS se pueden configurar para utilizar la mira del arma, como si fuera un "shooter" en primera persona.



EL INTERIOR de todos los vehículos está recreado de forma única y con indicadores que funcionan.



AL EXPLORAR en perspectiva subjetiva (sin armas equipadas) descubrimos infinidad de detalles.

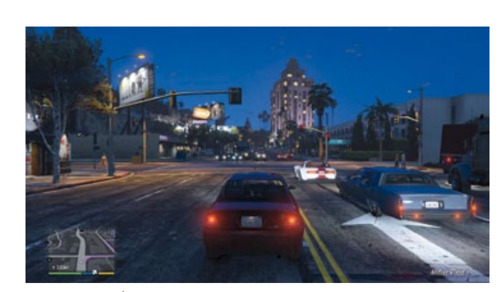


Podemos jugar *GTA V* en primera persona y gracias al aumento de resolución disfrutar de infinidad de detalles que no se veían en el original.

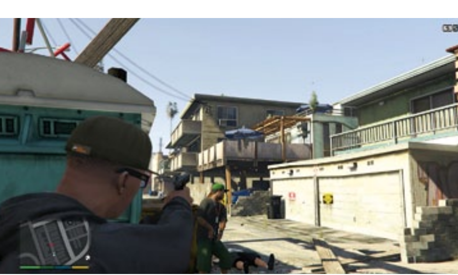
detalles que nos encontramos no tiene precedentes y la estructura de las misiones es variada y está muy elaborada, en particular en los cinco atracos que tenemos que ejecutar a lo largo de la campaña. Olvidaos de los clásicos paseos para recoger un paquete o de los tiroteos en escenarios cerrados, porque *GTA V* es mucho más.

Las novedades de la versión PS4 pasan por un nuevo modo en primera persona, que podemos activar en cualquier momento presionando el panel táctil. Desde esta perspectiva disfrutamos de más de 3.000 nuevas animaciones, además de ver el interior de todos los vehículos, recreado con tanto detalle que hasta funcionan los indicadores del salpicadero o la pantalla de la radio. Sin embargo conviene aclarar que el control en vista subjetiva es "duro", y que tenemos que adaptar el campo de visión (o desactivar la física de "muñeco de trapo") para facilitarnos un poco las cosas. Aunque se trata de la novedad más llamativa, no es el único cambio que nos vamos a encontrar. La distancia de dibujado se ha duplicado y se han incorporado filtros que aumentan la profundidad de campo al desenfocar las zonas periféricas de la pantalla. Sin salir de los aspectos gráficos, también nos encontramos con una iluminación más cuidada (el triple de fuentes dinámicas que en el juego original) y un nuevo sistema de físicas para las hojas de los árboles, las banderas, etc.
Todas las texturas del juego están en alta definición (también lo que podemos ver por la TV, como el reality "Fame or Shame") y hay nuevos efectos climáticos, partículas mejoradas e infinidad de detalles que convierten este apartado en uno de los más sólidos de la nueva generación. Por otro lado, Rockstar ha aumentado el contenido con 29 nuevos vehículos, sacados de *GTA Online*, más

También paseamos a Chop, el rottweiler que Franklin utiliza como mascota. El modelo muestra gran evolución respecto a PS3.



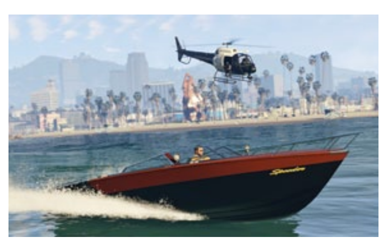
El ciclo día/ noche y los efectos climáticos se benefician del aumento de fuentes de luz y de nuevos efectos gráficos.



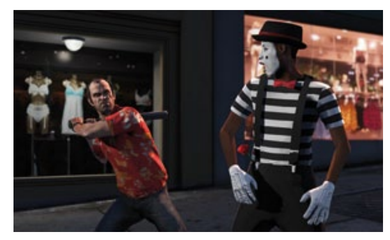
Podemos mejorar las habilidades de cada personaje con el uso: conducción, puntería, resistencia...



La banda sonora se enriquece con 150 nuevos temas licenciados repartidos por las distintas emisoras de Los Santos.



El catálogo de vehículos cubre todos los transportes imaginables por tierra, mar y aire.



Los locos y extraños nos encargan misiones secundarias que completan las 30 horas de campaña.



El tráfico de coches y peatones se ha multiplicado, y además resulta más variado y orgánico que en el original.



El campo muestra una vegetación más profusa, que se mueve naturalmente gracias al nuevo sistema foliar.

***GTA V* aprovecha el Dual Shock 4 con controles táctiles, el sonido de la emisora de la policía y luces de sirena cuando nos persiguen.**

especies animales (como tiburones martillo, delfines u orcas) y opciones de personalización extra que vamos a encontrar en los talleres LS Customs, en los estudios de tatuajes o en las armerías Ammunation. Y por si la espectacular banda sonora se os quedaba corta, este juego cuenta con 150 temas licenciados adicionales.

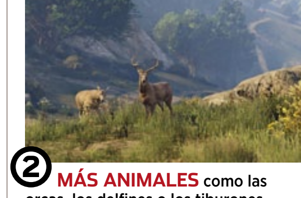
El Dual Shock 4 ofrece funciones especiales, que nos ayudan a "meternos en situación". El panel táctil nos permite cambiar de emisora con un deslizamiento del dedo, y a través del altavoz podemos escuchar la radio de la policía o las llamadas telefónicas recibidas. Por último, la luz del mando se ilumina en rojo y azul, imitando una sirena, cuando nos persigue la poli. Y en el modo online podemos gritar a través del micrófono para que los dependientes de las tiendas que atracamos se den más prisa metiendo el dinero en una bolsa.

El multijugador también "ha crecido" con el cambio de plataforma. El número de jugadores simultáneos llega a treinta (además de dos espectadores) y se ha rediseñado el editor de personajes, como si fuese una rueda de reconocimiento policial. También tenemos más elementos para crear nuestros propios trabajos, más objetos de personalización y bonificaciones (dinero y vehículos) para los jugadores que trasladen su perfil desde las versiones anteriores. ¿Y cuándo llegarán los

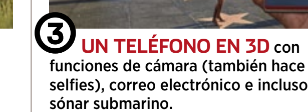
CONTENIDO ADICIONAL DE NUEVA GENERACIÓN



1 **NUEVOS VEHÍCULOS** sacados de los distintos DLC que han aparecido a lo largo de este año en *GTA Online* para PS3.



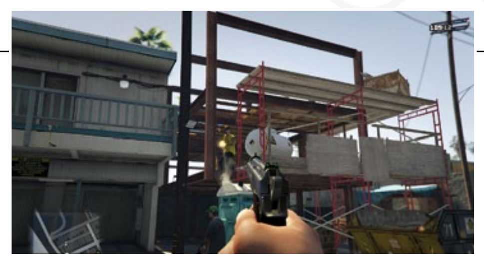
2 **MÁS ANIMALES** como las orcas, los delfines o los tiburones martillo, y nuevas especies que nos encontramos en el campo.



3 **UN TELÉFONO EN 3D** con funciones de cámara (también hace selfies), correo electrónico e incluso sónar submarino.



■ El prólogo explica la relación de Michael y Trevor unos años antes de los hechos narrados en el juego.

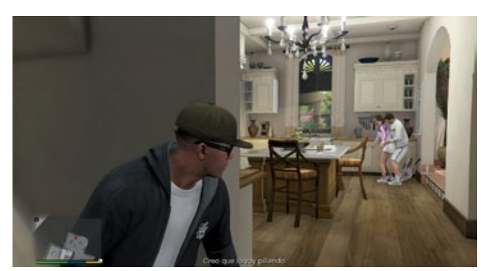


■ El control es duro en primera persona, pero podemos ampliar el campo de visión para "facilitarnos" los movimientos.



■ La variedad de misiones y la libertad de acción en *GTA V* no tienen precedentes. Esta versión incluye sorpresas.



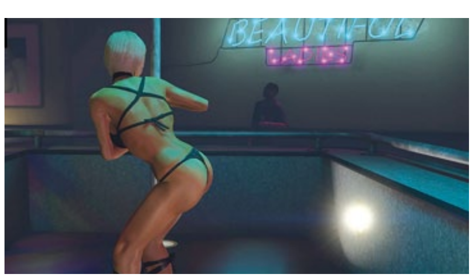


atracos a este modo online? En Rockstar nos han confirmado que será durante los primeros meses de 2015, en el próximo DLC .

Teniendo en cuenta todas estas mejoras y añadidos, la nueva versión es un lanzamiento casi perfecto. Sólo se le puede achacar algún fallo técnico, como el "popping" en el horizonte, problemas con algunas animaciones o la repetición de texturas cuando sobrevolamos las zonas rurales (defectos que en ningún momento estropean nuestra experiencia de juego), pero el resto es impecable.

No hace falta enfrascarse en una misión para disfrutar como locos por las calles de Los Santos; basta con darse un paseo y descubrir sus infinitos guiños, con un sentido del humor adulto (el sexo, el lenguaje subido de tono y las sustancias ilegales están muy presentes a lo largo de todo el juego) y una crítica que no deja títere con cabeza (desde los teléfonos iFruit a la red social Lifeinvader o a los nuevos gurús de la psicología). Por cierto, también podemos descargar la aplicación iFruit a nuestro tablet o smartphone (al de verdad) y conseguir mejoras para el personaje o entrenar a nuestro perro Chop.

Si no jugasteis a *GTA V* en PS3 hace un año, se trata de una compra obligada (salvo que la ausencia de doblaje, aunque está subtitulado en castellano, suponga un problema insalvable). Y si ya lo hicisteis, es un juego que merece la pena redescubrir con todos los añadidos y mejoras. De hecho es una de esas obras que justifica por sí misma comprarse una consola, porque después de mucho tiempo seguiremos recordando aquella persecución en motos de agua o cómo hicimos saltar por los aires un laboratorio de drogas de una banda rival. *GTA V* es una gigantesca orquesta en que todos los instrumentos están bien afinados.



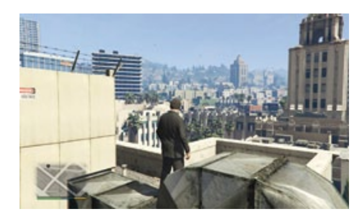
■ El tono adulto de *GTA V* se refleja en multitud de situaciones, pero siempre están tratadas con sentido del humor.



■ Cada personaje cuenta con una habilidad especial que activamos presionando simultáneamente R3 Y L3.

MANOS ARRIBA, ESTO ES UN **ATRACO**

A lo largo del juego participamos en cinco atracos que "encadenan" distintas misiones simples y tienen un desenlace apoteósico. Este es el primer golpe que preparamos, una colaboración entre Michael, Franklin y Lester para robar una joyería a plena luz del día:



PREPARAMOS EL GOLPE haciendo fotos sobre el terreno y haciéndonos con los vehículos adecuados.



ESCOGEMOS a nuestros colaboradores (cobran según su habilidad) y la estrategia que vamos a llevar a cabo.



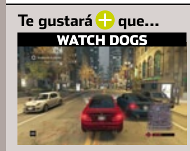
EJECUTAMOS EL PLAN preparados para un desenlace espectacular (y casi siempre inesperado).

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Historia, personajes, libertad de acción... con mejoras visuales y contenido extra.

» LO PEOR
No está doblado, y presenta mínimos fallos técnicos. No corre a 60 fps.

Te gustará + que... WATCH DOGS



Te gustará + que... FAR CRY 4



94	**» GRÁFICOS** Escenario inmenso y detallado, a 1080 p y 30 fps. Casi real.
90	**» SONIDO** Soberbia BSO, con 150 temas adicionales. Diálogos en ingles.
94	**» DIVERSIÓN** Momentos inolvidables, grandes personajes y libertad total.
96	**» DURACIÓN** La historia ronda las 30 horas. Los extras y el online lo multiplican.
NOTA 94	Mejora el original con más contenido y un apartado gráfico renovado. Todavía hoy, es una obra maestra.



JUEGO Play RECOMENDADO





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **UBISOFT MONTREAL**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **69,99 €**
Precio PS3: **59,99 €**
Precio Ed. Kyrat: **89,95 €**



JUGADORES **1**



JUG. ONLINE **2-10**



TEXTOS **CASTELLANO**

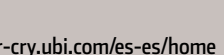
VOCES **CASTELLANO**



BLU-RAY **SÍ**



RESOLUCIÓN **1080 P**



far-cry.ubi.com/es-es/home



Far Cry 4 es una aventura en mundo abierto, que seguimos desde una perspectiva subjetiva.

SE BUSCA **NUEVO PARAÍSO** DOMINADO POR TIRANO

Far Cry 4

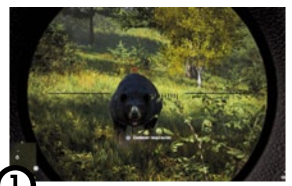
Un nuevo mundo abierto, Kyrat, te está esperando para que lo liberes de Pagan Min, un retorcido villano, aunque eso es solo una parte de la aventura...

En 2004, cuando *San Andreas* revolucionó el género de los mundos abiertos, Crytek hizo lo propio en PC con *Far Cry*, un brutal shooter subjetivo que ofrecía una libertad similar a la del juego de Rockstar con un despliegue técnico y jugabilidad únicas. Tras su éxito, la saga cayó en manos de Ubi, quien ha refinado la fórmula hasta llegar a *FC3*, entrega que, manteniendo las señas de la serie, introdujo algunos elementos que conquistaron al público, como un psicópata que es nuestro némesis. Y muchos de estos elementos, por no decir prácticamente todos, vuelven a darse cita en *FC4*. Aquí el villano es Pagan Min, el auto impuesto rey de Kyrat, una ficticia zona del Tíbet a la que llegaremos como Ajay Ghale. Este emigrante vuelve a la tierra donde nació para cumplir la última voluntad de su madre: esparcir allí sus cenizas. Pero este último deseo le arrastrará a un complicado viaje que cambiará su vida para siempre...

***FC4* ofrece la jugabilidad típica de las últimas entregas de la saga,** con un desarrollo "a lo *GTA*" que nos permite activar en determinados puntos del mapeado misiones principales y cientos de tareas opcionales, desde eventos de caza a rescates de rehenes o secuestros de camiones. Si optamos por seguir la historia, nos esperan un total de 32 misiones, en las que abunda la acción directa y el sigilo, con algunas novedades. Ajay cuenta con algunas nuevas herramientas, como un gancho para trepar por paredes rocosas, un autogiro y puede, por ejemplo, subirse a elefantes para

Los Rakshasa son una tribu ancestral, a la que nos enfrentamos en la campaña y en los modos multijugador.

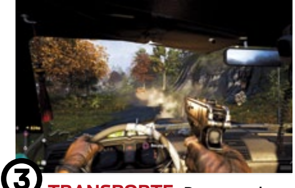
SOBREVIVIENDO EN **KYRAT,** EN TRES SIMPLES PASOS



1 **SALVAJE.** Kyrat está poblado por numerosos enemigos, desde soldados de todo tipo a animales como águilas u osos. Ojo donde pisas.



2 **ARMAMENTO.** Puedes hacerte con 64 armas y muchas se pueden mejorar. Con pieles amplías la capacidad para acarrerar armas/balas.



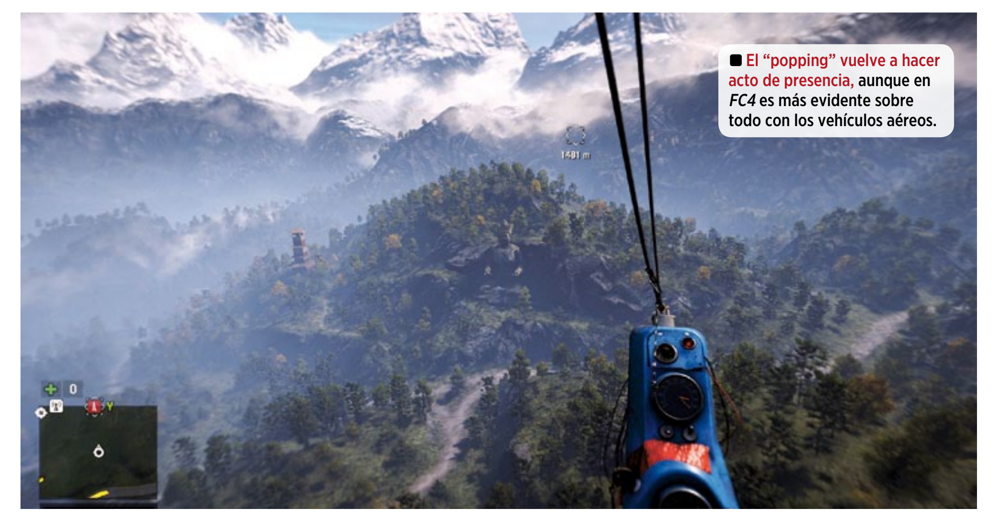
3 **TRANSPORTE.** Recorrer el terreno es peligroso, pero puedes acceder a quads, ala deltas, lanchas o autogiros para recorrerlo a tu gusto.



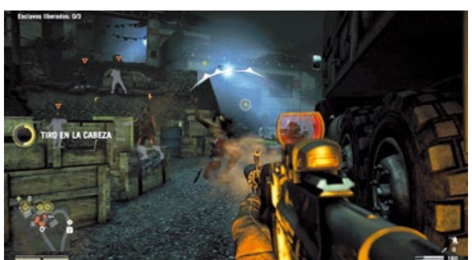
La posibilidad de elegir a quien ayudamos en momentos clave deja una historia con diferentes misiones y situaciones.



La cantidad de tareas opcionales es simplemente abrumadora. Hay más de 100 misiones opcionales, sin contar coleccionables, etc.



El "popping" vuelve a hacer acto de presencia, aunque en *FC4* es más evidente sobre todo con los vehículos aéreos.





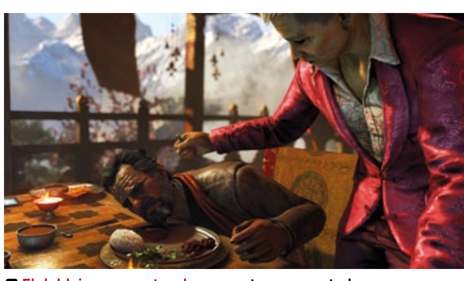
Far Cry 4 puede ser tachado de ser muy "continuista" y no arriesgar... pero lo que hace, lo hace muy bien.

usarlos contra los enemigos. Pero quizá lo más importante es que puede elegir a quién ayuda. Y es que Senda Dorada, el ejército revolucionario que lucha contra Pagan Min, cuenta con dos cabecillas: implicarse con uno significa dar de lado al otro, lo que desemboca en algunas situaciones y misiones distintas (unas 5). Sólo este detalle hace más rejugable la aventura que otros *FC*. Pero aún hay más similitudes con *FC3*: algunas misiones son idénticas, como la quema de un campo de droga, y otros elementos clave de la anterior entrega, como los puestos (reductos enemigos que una vez dominados permiten el viaje rápido) o los campanarios, que son como las atalayas de *Assassin's Creed*, vuelven para redondear un enorme abanico de tareas opcionales. Lo mejor es que todas, incluidos los asaltos a 4 fortalezas de los hombres de Pagan, se pueden disfrutar en cooperativo online con un amigo (si no tienen el juego, con las 10 Llaves de Kyrat de cada copia podrán probarlo durante 2 horas). Y eso sin contar el online...

Técnicamente, *FC4* luce muy bien en PS4, aunque algunos problemas recurrentes de la saga, como el "popping" o el "clipping", así como alguna aparición brusca de las tropas o algún fallito en la IA. Pero nada impide que sea una experiencia visual muy atractiva, que se mueve a 1080 p y 30 fps constantes y que convence como su apartado sonoro: estamos ante uno de los mejores doblajes al castellano del año, sin menospreciar efectos y BSO. Todo ello, junto, hace que *FC4* sea una experiencia de la que cuesta "desengancharse"...



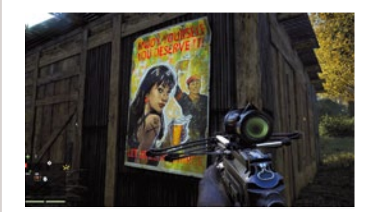
Podemos aprender 48 habilidades como encadenar muertes sigilosas con los puntos que ganamos al ganar XP y subir de nivel.



El doblaje es espectacular y cuenta con reputadas voces, como Juan Amador Pulido (Rick en "The Walking Dead") o Iván Muelas.

» MUCHO POR VER, HACER... Y JUGAR

Kyrat es uno de los mundos abiertos más densos del género. La cantidad de cosas para hacer es enorme e incluye más de 100 misiones opcionales (que podemos realizar en cooperativo), coleccionables, 3 modos online para 10 jugadores en 10 mapas distintos... Diversión para rato.



COLECCIONABLES. Más de 300 ítems que puedes recoger (máscaras, arrancar pósters...), más puestos, campanarios, etc.



COOPERATIVO. Recorre Kyrat con un amigo cumpliendo todas las misiones opcionales, coleccionables incluidos.



COMPETITIVO. Tres modos, que son divertidas vueltas de tuerca a modos como capturar la bandera, plantar la bomba...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Recorrer Kyrat y cumplir sus abundantes tareas opcionales. El doblaje.

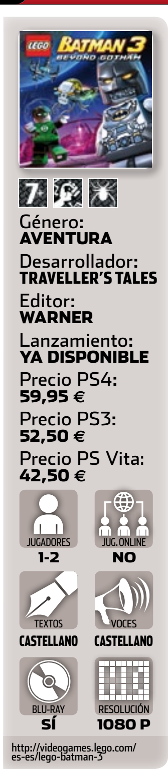
» LO PEOR
En ocasiones peca de continuista, con misiones ya conocidas. Fallitos técnicos.

Te gustará + que... INFAMOUS SECOND SON — Te gustará − que... GTAV



92	**» GRÁFICOS** Entornos con gran detalle y buenos efectos. Lástima de "popping".
96	**» SONIDO** Excepcional doblaje al castellano y destacables efectos y BSO.
89	**» DIVERSIÓN** "Déjà vu" aparte, te atrapará con sus mil cosas para hacer.
92	**» DURACIÓN** Campaña duradera, con cooperativo y competitivo. Calcula...
NOTA 92	***Far Cry 4* no revoluciona ninguno de sus pilares, pero los pule y refina para dejar una experiencia más absorbente.**





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TRAVELLER'S TALES**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **59,95 €**
Precio PS3: **52,50 €**
Precio PS Vita: **42,50 €**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://videogames.lego.com/es-es/lego-batman-3



Brainiac ha urdido una conspiración de proporciones cósmicas que obligará a héroes y villanos de DC a unir sus fuerzas contra él.

EXPRIMIENDO LA FÓRMULA LEGO

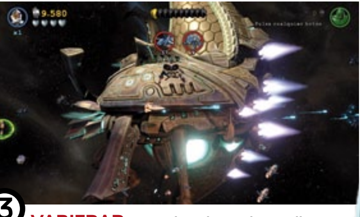
Traveller's Tales vuelven a ofrecernos una asequible mezcla de acción, plataformas y sencillos puzzles, todo regado con buenas dosis de humor y multitud de guiños y referencias que enamorarán a los fans de DC.



1 **DESARROLLO ASEQUIBLE.** Como es habitual en los juegos de LEGO, avanzar no es complicado, aunque lograr el 100% es otro cantar.



2 **"FRIKISMO".** Además de mucho humor, el juego está repleto de guiños para fans de DC, desde melodías míticas hasta ciertas misiones...



3 **VARIEDAD.** *LB3* abandona el "sandbox" aunque añade otro tipo de ingredientes como fases de matamarcianos en plan *Resogun*.

EL **UNIVERSO** SE CONQUISTA PIEZA A PIEZA

LEGO Batman 3: Más Allá de Gotham

A los personajes de DC se les ha quedado pequeña la ciudad de Gotham y hasta el planeta Tierra. Ahora pasean sus aventuras por el espacio.

Con cerca de veinte juegos de LEGO ya a sus espaldas, el sello británico Traveller's Tales vuelve a explotar la fórmula que tan buenos resultados les ha dado en todos estos años poniéndonos de nuevo en la piel (mejor dicho, en el traje) de Batman, que guiará al resto de personajes de DC en un periplo que nos llevará por distintos lugares en la Tierra y también fuera de ella para frustrar los planes del malvado Brainiac.

Así pues, en los 16 niveles que dura el juego encontraremos de nuevo esa atractiva y sencilla mezcla de acción, plataformas y puzzles capaz de gustar a todo tipo de públicos, tanto a los más pequeños de la casa (por su sencillez) como a los fans acérrimos de DC Comics (por los múltiples guiños y referencias "frikis" que incluye). La clave para avanzar en dichos niveles es conocer bien las habilidades de cada personaje (y sus distintos trajes, si los tuviese) y combinarlas adecuadamente (podemos alternar el control de los personajes que llevemos con sólo pulsar un botón). Si habéis jugado a cualquier juego de LEGO antes, sabréis que avanzar no ofrece muchas complicaciones, ya que si morimos volveremos a aparecer en ese mismo lugar y los puzzles son bastantes sencillos. Por ello, en unas 10 horas podemos haber terminado la historia sin muchos problemas, pero como sabréis también si habéis jugado a cualquier otro juego de LEGO antes, llegar a verlo todo y obtener el 100% nos llevará mucho, mucho tiempo más.



Batman y Robin encabezan el "reparto" de personajes de DC Comics, aunque estamos ante una aventura coral.



■ Como todos los LEGO, se disfruta más jugándolo en cooperativo a pantalla partida. Por desgracia, no permite jugarlo Online.



■ La estructura de los niveles es lineal hasta cierto momento del juego, en el que es posible elegir el orden de algunas misiones.

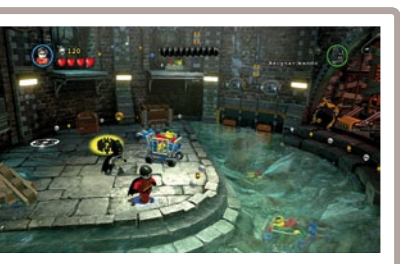


■ Gráficamente, *Lego Batman 3* es similar a los últimos juego de LEGO. Cumple con corrección pero nunca llega a impresionar.

» EN PS3: MUY SIMILAR A PS4

Como ha ocurrido en los últimos juegos de *LEGO*, las versiones de PS3 y PS4 son idénticas en desarrollo y con un apartado técnico muy parecido. Sí hemos notado algunos "tironcillos" en esta versión en momentos muy puntuales del desarrollo cuando hay muchas cosas en pantalla, pero no es nada grave así que está en la línea de lo que hemos visto en PS4.

NOTA **78**



Si te gustan los juegos de LEGO te gustará *LEGO Batman 3*, aunque echamos en falta novedades de peso.

Y es que aunque *LEGO Batman 3* ya no presente ese amplio escenario abierto en plan "sandbox" de los anteriores, sus niveles siguen estando repletos de secretos e ítems desbloqueables, a los que podremos volver a acceder cuando queramos a través de la Atalaya (la estación espacial que funciona como base de la Liga de la Justicia), que sirve cómo nexo entre los distintos mundos. Además de repetir los niveles en "Juego Libre", también desde la Atalaya podremos disfrutar de otras tareas secundarias, como el editor de personajes. Y es que por si te parecen pocos los 138 personajes controlables (algunos sólo son meras variantes), además podrás crearte los tuyos propios mezclando piezas y distintas habilidades...
En cuanto al apartado técnico, cumple pero sin alardes. Sus gráficos remiten a las anteriores entregas y aunque hay animaciones que tienen su gracia, lo cierto es que son bastante simples (tampoco es que necesite mucho más). Donde sí se lo han currado es en la parcela sonora, con un buen doblaje al castellano y míticas melodías que arrancarán más de una sonrisa a los más talluditos.

***LEGO Batman 3* cumple lo que promete: diversión sencilla** que se disfruta aún más jugándolo a dobles a pantalla partida (no se puede jugar online). Pero dejemos claro que no añade novedades. Es un "más de lo mismo" muy disfrutable a poco que te gusten estos juegos y/o el universo de DC Comics, pero echamos en falta elementos que sorprendan. La "fórmula LEGO" empieza a dar síntomas de agotamiento...



■ Visitamos ciudades en miniatura como París o Londres, aparte de planetas como Odym. Desde la Atalaya accederemos a todos.



■ Al terminarlo quedarán tareas secundarias, algunas realmente molonas que no os vamos a desvelar para no chafaros la sorpresa.

» PERSONAJES DE DC PARA DAR Y TOMAR

LEGO Batman 3 presenta un elenco de personajes que llega hasta los 138 (desde los más obvios hasta alguno más desconocido), aunque algunos son meras variantes de otros. Y por si fuera poco, en la Atalaya podemos hacer nuestras propias creaciones combinando piezas.



PODERES. Cada personaje tiene una serie de poderes y capacidades. Conocerlas es clave para avanzar en el desarrollo.



TRAJES. Muchos personajes tienen hasta 8 trajes que les otorgan distintas habilidades. Los iremos desbloqueando.



EDITOR. Y por si fueran pocos los 138 personajes podremos crearnos los nuestros propios combinando las piezas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Diversión para todo tipo de públicos y muy duradero si quieres lograr el 100%.

» LO PEOR
Pocas novedades de importancia en un desarrollo que, empieza a estar muy visto...

Te gustará + que... LEGO BATMAN



Te gustará – que... LEGO MARVEL SUPERHÉROES



73	**» GRÁFICOS** Cumplen con corrección pero sin alardes. Similares a los anteriores.
89	**» SONIDO** Míticas melodías en la BSO y un profesional doblaje al castellano.
78	**» DIVERSIÓN** Es gracioso y entretenido, pero es otro LEGO... Más de lo mismo.
85	**» DURACIÓN** Acabar la historia te llevará unas 10 horas. Verlo todo mucho más.
NOTA 79	**Otra mezcla de acción, saltos y puzzles repleta de humor y "frikismo". Eso sí, la fórmula ya ofrece síntomas de agotamiento.**





Género: AVENTURA
Desarrollador: UBISOFT
Editor: UBISOFT
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 69,99 €
Precio Ed. Coleccionista: 79,95 €



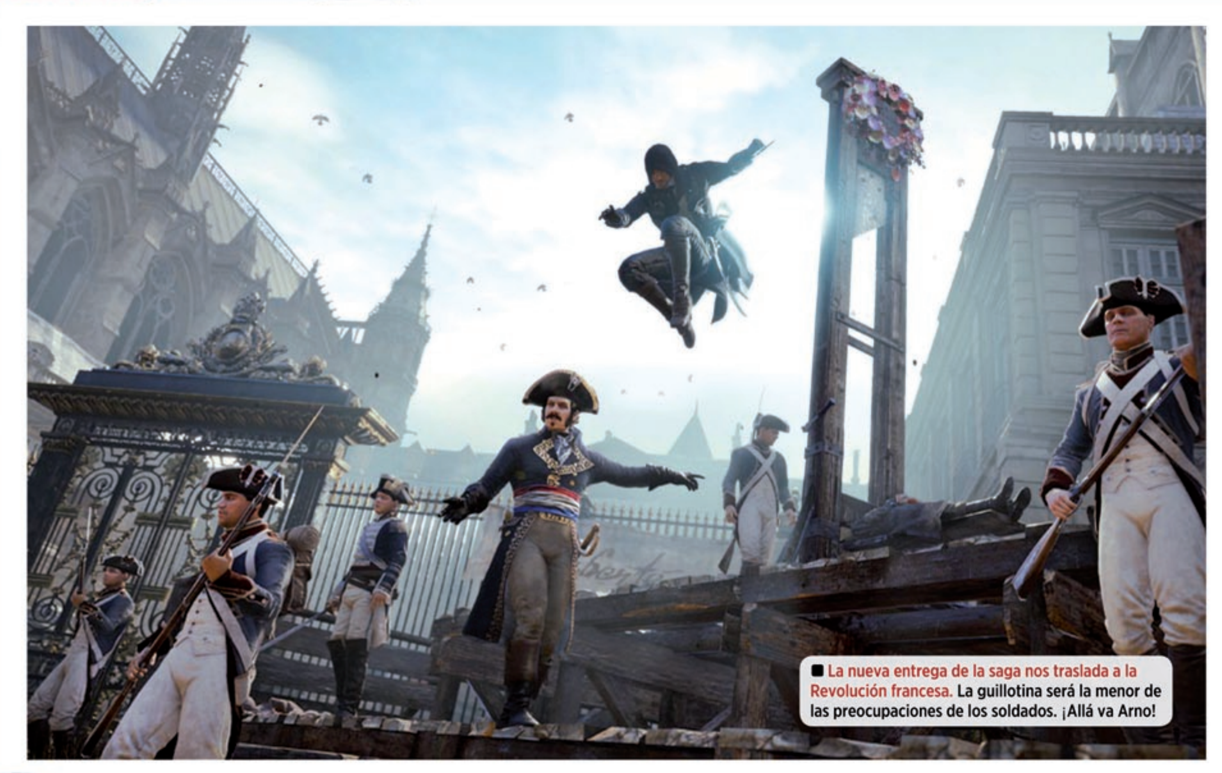






JUGADORES 1
JUG. ONLINE 1-4
TEXTOS CASTELLANO
VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SI
RESOLUCIÓN 1080 P

assassinscreed.ubi.com/es-es/games/assassins-creed-unity.aspx


La nueva entrega de la saga nos traslada a la Revolución francesa. La guillotina será la menor de las preocupaciones de los soldados. ¡Allá va Arno!

AUUUU, LOCO **HOMBRE** EN **PARÍS...**

Assassin's Creed Unity

Dos revoluciones se unen aquí. Por un lado, la francesa, un periodo histórico apasionante. Por otro, la técnica. ¿Es este juego digno de ser "next gen"?


Arno Dorian recupera parte del carisma de Ezio. Su aventura "principal" se desarrolla a lo largo de 5 años.

Pocas ambientaciones históricas eran tan deseadas por los fans de esta saga como la Revolución Francesa. El momento ha llegado y, por supuesto, hacía falta un nuevo protagonista. Arno, como los propios desarrolladores reconocen, tiene bastante de Ezio Auditore, pero sus motivaciones y misiones son bien diferentes. Armado con su nueva hoja fantasma (una evolución de la hoja oculta que lanza dardos narcóticos y enloquecedores), ha de asistir a casi todos los eventos clave de la París de finales del siglo XVIII: la Toma de la Bastilla, el reino del Terror... A pesar de todo, estos eventos son más bien un telón de fondo ya que, una vez más, el verdadero protagonismo es para la lucha en la sombra de los templarios y los asesinos. Todo ello nos sirve para recorrer todos los lugares icónicos de la capital francesa, desde Notre Dame hasta las Tullerías. Además, parte de la partida tiene lugar en la más pequeña ciudad de Versalles... Y en las llamadas Distorsiones, niveles especiales en los que Arno visita una París bien diferente...

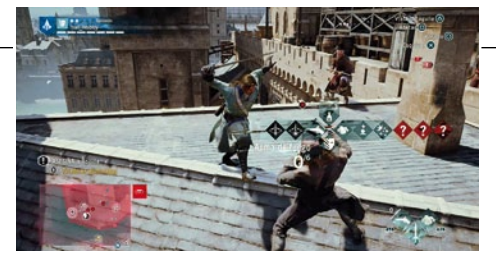
El apartado técnico era una de las patatas calientes de esta entrega, que es la primera puramente next gen. El resultado arroja luces y sombras (nunca mejor dicho): el sistema de iluminación es mucho más robusto y ofrece resultados más atractivos y precisos que en el pasado. Además, la cantidad de personajes en pantalla ha aumentado considerablemente, algo que se disfruta especialmente cuando paseamos por plazas atestadas de manifestantes. Por otro lado, se ha des-

LA SENDA DEL **ASESINO** ESTÁ PLAGADA DE MISIONES

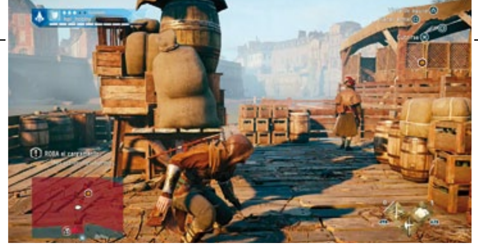

1 **LA HISTORIA PRINCIPAL** lleva a interactuar con famosos como Napoleón o el Marqués de Sade y a asesinar figuras clave del siglo XVIII.


2 **LOS RETOS SECUNDARIOS** añaden decenas de horas de juego. Hay glifos ocultos, coleccionables, misiones cortas en calles de París...

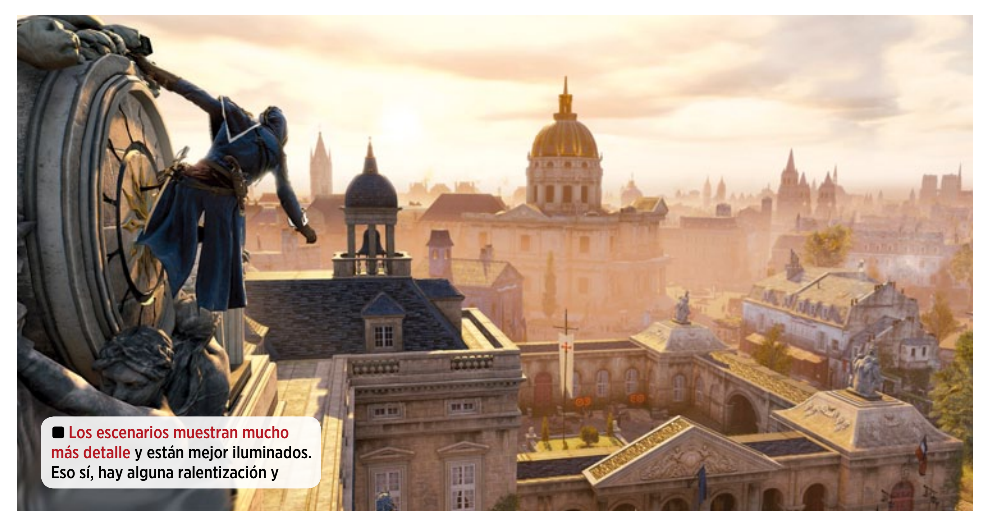

3 **EL PRESENTE** se resuelve con secuencias de vídeo y continúa, muy sucintamente, con lo que se contó en *Black Flag*. Poca chicha, este año.



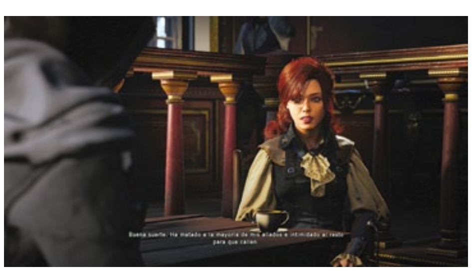
La lucha es parecida a la de siempre, pero sólo tenemos un arma de mano cada vez. Sí podemos cambiar de armas a distancia.

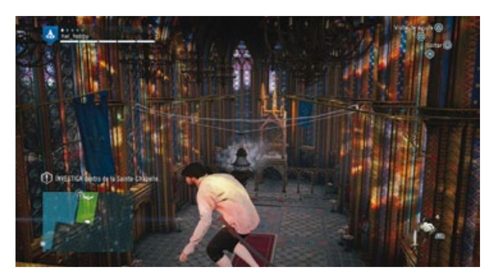


La infiltración ha vuelto a ganar algo de peso. La IA enemiga no es más inteligente, pero sí hay una mayor cantidad de guardias.



Los escenarios muestran mucho más detalle y están mejor iluminados. Eso sí, hay alguna ralentización y

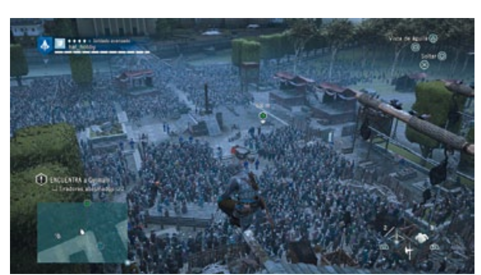




Las mejoras en el nivel de detalle, la iluminación y su multijugador son las principales novedades

atado la polémica porque muchos usuarios han experimentado bugs (como partes del rostro que desaparecen) y bajones severos en la fluidez del movimiento. Es una cuestión más bien aleatoria (nosotros no hemos tenido mayores problemas en nuestras partidas) pero conviene destacarlo porque puede llegar a afectar a la experiencia de juego. Si no tenéis la mala suerte de que os suceda esto, podéis disfrutar de una aventura vistosa.

El otro gran cambio viene por parte del multijugador. Ya no es un modo aparte, sino que podemos encontrar misiones especiales para ello (las misiones principales solo se juegan en solitario), en la que hasta 4 amigos pueden cooperar para avanzar. Cada uno usa su propio Arno personalizado, con las armas y estadísticas (ahora usamos "puntos de experiencia" para modificar las facetas del personaje, como la salud o sus movimientos especiales) que deseen. Este aspecto tiene su puntito original, pero en el fondo las misiones no varían demasiado respecto a lo que ya conocíamos. Además de estos retos cooperativos, la aventura incluye los consabidos retos extra para un jugador, como los coleccionables (que sirven principalmente para desbloquear nuevas armaduras) o las llamadas Historias de París, que profundizan en leyendas y personajes conocidos de la ciudad. En total tenemos una aventura realmente completa y sorprendente en momentos puntuales, pero que no se libra de la polémica por su escasa innovación en el desarrollo y por los ya citados bugs. Una aventura para los fans acérrimos.



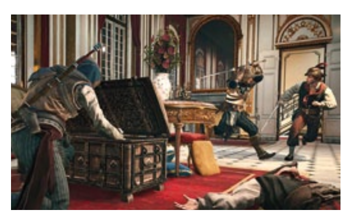
El número de personajes en pantalla puede alcanzar los 10.000 con una fluidez aceptable, aunque a veces hay ralentizaciones.



La personalización y la compra de nuevas armas o armaduras se puede hacer pausando. Se pueden comprar créditos en PS Store.

MÁS ALLÁ DE LA AVENTURA

Ubi hace cada vez más hincapié en diversificar el desarrollo de sus juegos. En este caso, se ha potenciado el multijugador cooperativo. Ya no se puede jugar como un modo aparte, sino dentro de la aventura. Y, de nuevo, vuelve la Companion App para ayudar en la navegación.



EL COOPERATIVO DE ROBO consiste en entrar en un recinto, coger una obra de arte y escapar sin ser capturados.



EL COOP "NORMAL" tiene misiones como las de la campaña. Podemos revivir aliados y usar habilidades conjuntas.



LA COMPANION APP sirve como mapa 3D y aporta minijuegos. Algunos cofres sólo se abren con ella.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El detalle gráfico y la iluminación. La ambientación "revolucionaria".

» LO PEOR
Los bugs que fastidian a muchos usuarios. Su desarrollo es bastante conservador.

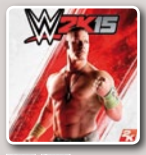
Te gustará + que... AC IV BLACK FLAG

Te gustará − que... SOMBRAS DE MORDOR



87	**» GRÁFICOS** Destacan la iluminación y los escenarios, pero hay "popping".
87	**» SONIDO** Por lo general, estupendo doblaje al español. Música adecuada.
86	**» DIVERSIÓN** Poca innovación, pero la historia y la ambientación molan mucho.
90	**» DURACIÓN** Unas 20 horas para lo principal, más multijugador, retos extra...
NOTA 88	Los fans de toda la vida se sentirán como en casa. Mola la mejora gráfica, pero... ¿Nos libraremos de los bugs?





Género: **LUCHA**
Desarrollador: **YUKE´S**
Editor: **2K GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **72,50 €**
Precio Ed. Especial: **99,99 €**
Precio PS3: **69,95 €**



JUGADORES **1-4** | JUG. ONLINE **2-6**




TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS**

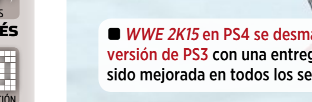


BLU-RAY **SI** | RESOLUCIÓN **1080 P**

wwe.2k.com



WWE 2K15 en PS4 se desmarca de la versión de PS3 con una entrega que ha sido mejorada en todos los sentidos.



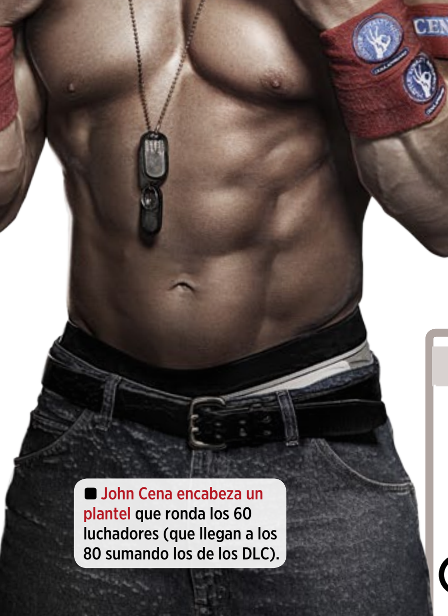
LOS MEJORES **LUCHADORES** SIGUEN EN PLENA FORMA

WWE 2K15

El mayor espectáculo del mundo no es el circo. Son estos combates de la WWE, cuya nueva entrega nos invita a subirnos por primera vez al ring de PS4.

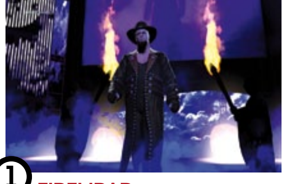
Después de "petarlo" fuerte en los tiempos de PS2 y de caminar con paso firme en PS3, es hora de que estas bestias del cuadrilátero demuestren de lo que son capaces en la "nueva generación". Para ello, Visual Concepts (los autores de los *NBA 2K*, han echado una mano a los japoneses de Yuke's (responsables de la saga desde tiempos inmemoriales) en busca de un salto de calidad similar al que vivimos el año pasado con *NBA 2K14* en su estreno en PS4. Y su mano se nota en prácticamente todos los apartados, empezando por el elenco de modos de juego, cuya cantidad y calidad siempre ha sido rasgo distintivo de esta franquicia. Precisamente, el modo estrella de *WWE 2K15* es Mi Carrera, en el que deberemos crearnos a una superestrella desde cero y llevarla hasta lo más alto, al más puro estilo de los *NBA 2K*. Asesorados por Bill DeMott, daremos nuestros primeros pasos en el Centro WWE Performance de Florida para luego empezar a pelear en la liga NXT e ir subiendo, forjando nuestra propia historia a través de nuestras propias decisiones que nos llevará a ser de los "buenos" o de los "malos".

La idea es que cada partida sea distinta, aunque en el fondo no deja de ser una sucesión de combates en el que la historia de nuestro luchador no termina de estar bien integrada. Pero tranquilos que si este modo no os convence, tendremos muchos tipos de combates de exhibición ("extreme rules", "steel cage", "hell in a cell", "table", "royal



John Cena encabeza un plantel que ronda los 60 luchadores (que llegan a los 80 sumando los de los DLC).

HECHO POR Y PARA **FANÁTICOS** DE LA WWE



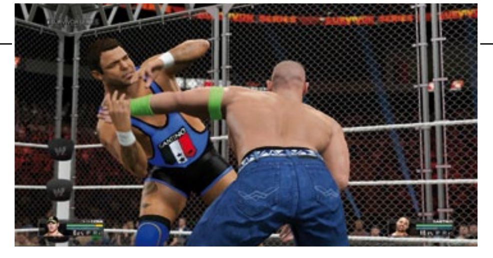
1 **FIDELIDAD.** WWE 2K15 recrea fielmente no sólo lo que pasa en el cuadrilátero, sino también todo lo que rodea a estos impactantes combates.



2 **ESPECTÁCULO.** Sus combates, a 1080 p y 60 fps, son espectaculares. Es verdad que no llegan a impresionar pero ya no querréis volver a PS3...



3 **OPCIONES.** Ofrece gran cantidad de modos de juego, incluyendo el modo Mi Carrera que no está disponible en la versión de PS3.



■ Los cambios en el control buscan reflejar las alternativas e “imprevisibilidad” de estas peleas, sin perder accesibilidad.



■ Como es habitual, los comentaristas están en inglés. Este año se lo han currado más que nunca grabando más de 30 horas.

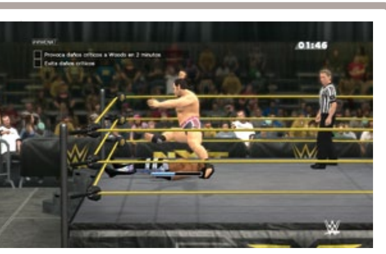


■ No podían faltar los movimientos característicos de cada luchador. Aquí tenéis el famoso “619” de Rey Mysterio.

» EN PS3: SIN LAS MEJORAS DE PS4

La versión PS3 tiene poco que ver con la de PS4. Técnicamente es similar a *WWE 2K14* y no incluye muchos de los cambios en el sistema de control de PS4 ni el modo de juego Mi Carrera. En su lugar, está el modo Who Got NXT que repasa la trayectoria de jóvenes luchadores reales como Adrian Neville o Rusev con 4 combates por cada luchador. Mejor en PS4.

NOTA **78**



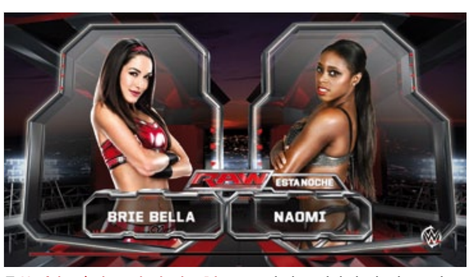
Aunque tiene margen de mejora, *WWE* se estrena en PS4 con una entrega espectacular y repleta de opciones.

rumble”... aunque se echan en falta otros como “infierno”), el modo Mi Universo en el que podremos gestionar el calendario de la WWE o la nostalgia de Showcase, que sustituye al modo 30 años de Wrestlemania. Aquí participaremos en 33 combates históricos que narran la historia de dos rivalidades míticas: la de Triple H vs. Shawn Michaels y la de John Cena vs. CM Punk. ¡Emoción garantizada! Para disfrutar de este buen elenco de modos tendremos un “roster” de unos 60 luchadores “de serie” (que llegan a 80 si sumamos los DLC) en unos combates que siguen siendo accesibles, aunque presenten bastantes novedades, empezando por un triple indicador (de salud, de resistencia y de “ánimo”) y una mayor importancia de los “reversals”, en aras de reflejar las frecuentes alternativas y “cambios de tercio” que presentan estas peleas.

En cuanto al apartado técnico, la puesta en escena es espectacular, con unos combates muy “televisivos” a 1080 p y 60 fps a los que sólo podemos echar en cara la poca expresividad que tienen algunos luchadores. Y todo acompañado de una gran parcela sonora, con BSO seleccionada por John Cena en la que no faltan grupos como Avenged Sevenfold o raperos como Wiz Khalifa. Y Jerry Lawler y Michael Cole han grabado más de 30 horas de comentarios para esta entrega (en inglés, claro). Espectáculo en estado puro.

WWE 2K15 se estrena con pulso firme en PS4 con un juego que, sin ser redondo, sienta las bases para que la franquicia siga dando alegrías a los fans de la WWE en los años venideros. ■

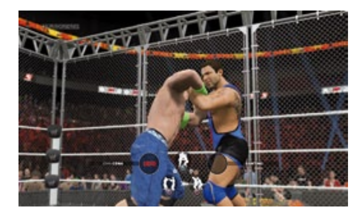
■ Bill DeMott, mítico ex luchador reconvertido a entrenador de la WWE, nos guiará en nuestros primeros pasos en Mi Carrera.



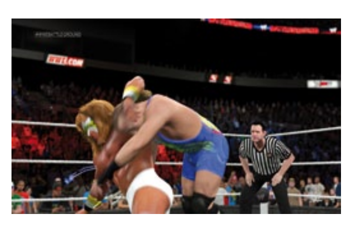
■ No faltarán las principales Divas en el plantel de luchadores de *WWE 2K15*, con las principales rivalidades de estos tiempos.

» NOVEDADES EN EL SISTEMA DE CONTROL

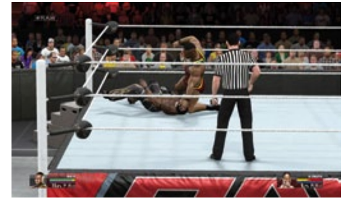
WWE 2K15 rompe con los anteriores incorporando tres indicadores: de salud, de resistencia (que marca nuestro cansancio) y un porcentaje que llenaremos realizando golpes variados y que nos permitirá hacer nuestro movimiento especial o de remate cuando lleguemos al 100%.



MINIJUEGOS. Si los dos luchadores quieren iniciar una llave, hay que ganar un “piedra, papel o tijera” para tener ventaja.



REVERSAL. Pulsa R2 en el momento justo o usa el stick para hallar un punto antes que tu rival y cambiarás las tornas.



¡ESCAPA! En los tres segundos que dura la cuenta, hay que detener una barra que irá subiendo dentro de la zona indicada.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Espectacular, con muchas opciones y modos y tremendamente fiel a la WWE.

» LO PEOR
El modo Carrera puede dar más de sí. Y podría tener más luchadores “de serie”...

Te gustará + que... WWE 2K15 (PS3) | Te gustará + que... EA SPORTS UFC



84	**» GRÁFICOS** Espectacular puesta en escena pero tienen detalles a mejorar.
89	**» SONIDO** Gran BSO y los comentaristas han mejorado... aunque en inglés.
83	**» DIVERSIÓN** Accesibles combates que sólo te gustarán si eres fan de la WWE.
85	**» DURACIÓN** Aunque faltan algunas opciones, hay lucha y espectáculo para rato.
NOTA 84	Los fans de la WWE quedarán encantados con el estreno de la serie en PS4, aunque puede mejorar de cara al futuro.







Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **SUMO DIGITAL**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **59,99 €**
Precio PS3: **49,99 €**








JUGADORES 1-4 | JUG. ONLINE 1-4 | TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO | BLU-RAY SÍ | RESOLUCIÓN 1080 P

littlebigplanet.playstation.com



Como las anteriores entregas, estamos ante un plataformas 2D en el que además podemos crear y compartir niveles con la comunidad.

LOS **MUÑECOS DE LANA** SALTAN A LA NUEVA GENERACIÓN

LittleBigPlanet 3

Sackboy ha sido una de las estrellas de Sony en los últimos años y ahora se estrena en PS4 en compañía de tres nuevos amigos, a cual más encantador.

LittleBigPlanet ha sido uno de los grandes descubrimientos de Sony en la generación de PS3. Media Molecule, seguramente la "first party" más naíf de la compañía, se sacó de la chistera un genial plataformas en 2D que además incorporaba un gigantesco editor para crear y compartir casi cualquier nivel imaginable. Tras dos entregas canónicas en PS3, una para PS Vita y un "spin off" de karting, ahora la saga se estrena en PS4 con su tercer título numerado, que también sale en la consola anterior. Esta vez, el desarrollo no ha corrido a cargo de Media Molecule, sino de Sumo Digital, expertos en readaptar sagas ajenas, y lo cierto es que la idiosincrasia de la saga se ha mantenido intacta.

Como las anteriores, la aventura está protagonizada por el achuchable Sackboy, que debe pararle los pies a Newton, un personajillo que, corrompido por unos seres llamados titanes, pretende acabar con la magia del cielo de las imágenes. Sin embargo, en esta ocasión, le ayudan tres nuevos personajes: OddSock, Toggle y Swoop, cada uno con unas habilidades muy diferenciadas, aunque su presencia se limita a un par de niveles, lo cual, ciertamente, es una lástima.

Como sucedió con *Knack* el año pasado, *LBP 3* es una apuesta para llevar PS4 a todos los públicos. En general, el desarrollo plataformero es bastante fácil, pero el control responde de maravilla y la estructura de los niveles hace gala de una gran inspiración. El modo Historia consta de un prólogo y tres mundos, para un total de 33 eventos. La duración es bastante exigua (unas seis o siete horas),

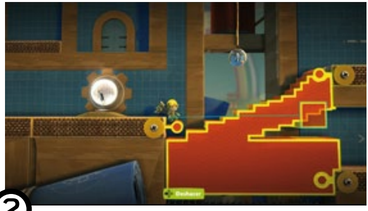


SALTAR Y CREAR EN EL PLANETA BUNKUM

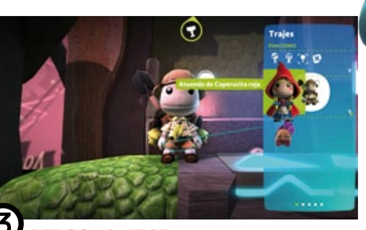
LBP 3 mantiene la esencia de las anteriores entregas, de modo que por un lado hay un modo Historia y, por otro, un enorme editor que permite al usuario dar rienda suelta a la imaginación y convertirse en un creador.



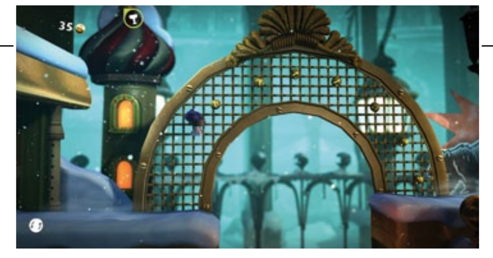
1 **PLATAFORMAS EN 2D.** Sackboy puede saltar, trepar, empujar cosas, balancearse, pasar por portales... La dificultad es baja, en general.



2 **EDITOR.** Podemos crear nuestros propios niveles, de hasta dieciséis capas, y compartirlos con la comunidad. Hay un completísimo tutorial.



3 **PERSONALIZAR.** Se puede modificar la apariencia de los personajes con ropas variopintas, así como con texturas y colores de lo más diversos.



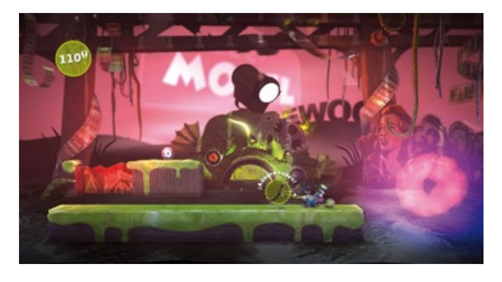
■ Los escenarios están repletos de esferas que hay que recoger para desbloquear los elementos con los que trabajar en el editor.



■ Hay cooperativo para cuatro personas, tanto local como online. Algunos puzzles sólo se pueden resolverse colaborando con otros.



■ Hay cinco armas que otorgan habilidades especiales a Sackboy: bombeador, bola chas, casco gancho, botas turbo e iluminador.



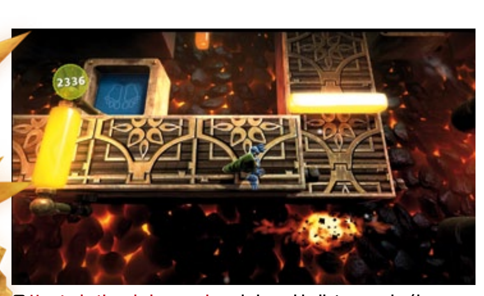
No sorprende como sus predecesores y tiene algunos fallos, pero su editor y sus plataformas tienen mucho encanto.

si bien es rejugable si se quieren coger todos los objetos que hay por el escenario. Lo malo es que hay algún que otro “bug” bastante frecuente, como caídas infinitas al vacío, muertes sin reaparición o eventos que no se desbloquean de primeras tras haber finalizado el anterior.

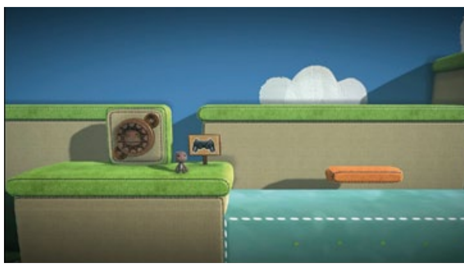
El editor es la otra base del juego. Gracias a las decenas de herramientas que ofrece, a poco que se tenga imaginación, se puede crear casi cualquier nivel. En el peor de los casos se pueden descargar todos los que creen otros usuarios, que prometen ser miles y miles en los próximos meses. Hay que destacar que, durante los primeros días que el juego estuvo a la venta, el Pop-it (el interfaz que usa el editor) daba unos problemas importantes de retardo. Sin embargo, este problema se soluciona con un parche del juego y con la actualización 2.03 de PS4, que se puede descargar desde principios de diciembre. Conviene tenerlo en cuenta.

El apartado técnico no saca un gran partido a PS4, aunque las texturas están más detalladas que en las entregas de PlayStation 3. Eso sí, la dirección artística de los escenarios y el encanto de los personajes, con sus múltiples disfraces, son dos activos que lo compensan con creces. Igualmente, la banda sonora tiene momentos brillantes, con melodías como “Mr. Sandman”.

LBP 3 no sorprende tanto como sus predecesores y tiene algunos fallos, pero, aun así, sus plataformas y su editor tienen muchísimo encanto. Sumo Digital ha hecho un buen trabajo como sucesora de Media Molecule al cuidado de Sackboy. ■



■ Hay todo tipo de homenajes: al cine, al ballet ruso, al póker... Hay una sección en la que incluso manejamos a un yeti.



■ Los nueve millones de niveles creados para las entregas previas también se pueden descargar, aunque algunos dan ciertos errores.

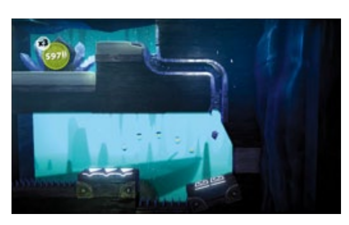


» TRES MUÑECOS SE DIRIGEN AL PORTAL

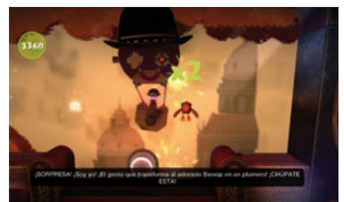
La mayor novedad del juego es la incorporación de tres nuevos héroes, a los que debemos rescatar para que nos ayuden a derrotar a Newton. Sólo los manejamos en niveles muy concretos (los inmediatamente posteriores a haberlos liberado), pero aportan variedad al desarrollo.



ODDSOCK. Este perro puede saltar por las paredes y rebotar. Su velocidad para correr se traduce en un ritmo más rápido.



TOGGLE. Puede cambiar de tamaño de forma instantánea, lo que da pie a muchos puzzles basados en empujar cosas y saltar.



SWOOP. Como pájaro que es, agita sus alas para volar y puede lanzarse en picado. Puede incluso coger objetos con las patas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control responde muy bien. La amplitud del editor. La música. Tiene mucho encanto.

» LO PEOR
La historia dura sólo seis o siete horas. Los tres personajes nuevos no se aprovechan.

Te gustará + que... LBP KARTING — Te gustará − que... LITTLEBIGPLANET 2



78	**» GRÁFICOS** La dirección artística es genial, pero el acabado es como si fuera de PS3.
85	**» SONIDO** Está doblado y algunas melodías, como “Mr. Sandman”, son geniales.
82	**» DIVERSIÓN** El control es excelente, pero los nuevos personajes dan poco de sí.
85	**» DURACIÓN** La historia dura sólo 6-7 horas, pero el editor puede ser infinito.
NOTA 82	Conserva toda la filosofía de plataformas y creación de la saga, aunque ya no sorprende tanto como los anteriores.



JUEGO RECOMENDADO Play




Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TELLTALE GAMES**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **30,99 €**
Precio PS3: **30,99 €**
Precio PS4 Store: **24,99 €**

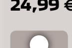

JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **NO**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**



www.badlandgames.com



■ *The Wolf Among Us* es la última aventura gráfica de Telltale Games, los aclamados creadores de las dos aventuras basadas en *The Walking Dead*.

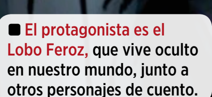
UNA AVENTURA **GRÁFICA** COMO LAS DE ANTES

The Wolf Among Us

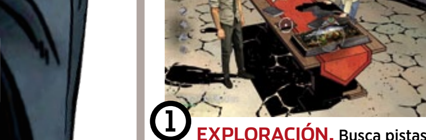
Extraños acontecimientos están ocurriendo en Villa Fábula, una comunidad en Nueva York habitada por personajes de cuentos.

En enero se puso a la venta el primer episodio de esta aventura gráfica de Telltale Games. Ahora, con todos los episodios disponibles en PS Store, Badland edita la aventura completa en Blu-ray y con subtítulos en castellano.
Nuestro objetivo es resolver una serie de misteriosos crímenes en Villa Fábula. Eso sí, aquí los asesinados son fábulas de cuentos y, nosotros, el Lobo Feroz. Y es que *The Wolf Among Us* es una precuela de la novela gráfica "Fábulas", de Bill Willingham, en la que los personajes de cuento han tenido que huir de sus Tierras Natales tras haber sido conquistadas por El Adversario. Ahora viven en un Nueva York oscuro y decadente al que han tenido que adaptarse para pasar lo más desapercibidos posible ante los ojos de los mundanos. Para ello, han creado la comunidad de Villa Fábula, gobernada por el Rey Cole, y que tiene como comisario a Bigby Wolf, el Lobo Feroz de Caperucita y Los Tres cerditos.
Un día en la aburrida y tranquila vida de estas fábulas comienzan a ocurrir extraños y horribles acontecimientos. Con el fin de descubrir qué es lo que está sucediendo, el comisario y Blancanieves se ponen al frente de una intensa investigación.

La aventura sigue la estela de que ya hemos visto en *The Walking Dead:* cinco episodios que a su vez se dividen en capítulos y muchos de ellos serán diferentes dependiendo del camino que tomemos durante nuestra aventura y los lugares a los que acudamos primero. Las mecánicas


■ El protagonista es el Lobo Feroz, que vive oculto en nuestro mundo, junto a otros personajes de cuento.

AGUDIZA EL OLFATO PARA SUPERAR LA **AVENTURA**


① **EXPLORACIÓN.** Busca pistas, recoge información y resuelve pequeños puzzles para descubrir que misterios asolan en Villa Fábula.


② **CONVERSACIONES.** Habla con otras fábulas y decide si quieres ser agresivo o paciente. En ocasiones, serás recordado por tus palabras.


③ **ACCIÓN.** Se desarrolla mediante secuencias de Quick Time Events, en los que hay que pulsar un botón o mover el stick en el momento justo.



■ Basado en la serie de cómics "Fábulas" ("Fables"), de Bill Willingham, el juego es una precuela de la novela gráfica.

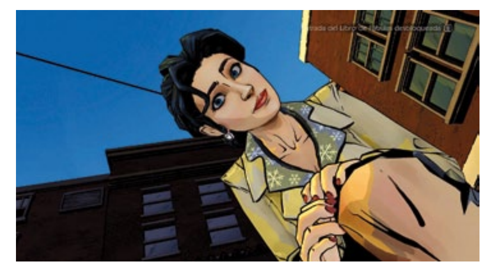


■ Bigby Wolf es el comisario de Villa Fábula. Un sabueso con un oscuro pasado que debe aprender a controlar sus instintos.



■ Los personajes de cuento, como el Espejo Mágico, viven en el mundo real y tienen sus propios problemas.

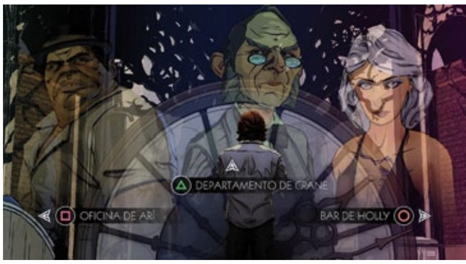




The Wolf Among Us nos propone una aventura llena de crímenes y entresijos propios de una novela negra.

de juego son sencillas: con el stick izquierdo nos movemos y con el derecho seleccionamos objetos e interactuamos con el entorno para buscar pistas al más puro estilo "point & click". Pero no todo será paz y tranquilidad, también hay momentos de acción que se superan gracias al uso de Quick Time Events en los que tendremos que pulsar un botón o mover el stick en el momento adecuado. En este sentido, en PS4 se echa en falta un mayor aprovechamiento del mando y el panel táctil.

Pero lo que marca la diferencia son las conversaciones que Bigby mantendrá con otros personajes. En ellas contamos con cuatro opciones: apoyo, rechazo, desconfianza, enfado o mantenernos en silencio, dependiendo de lo que elijamos, nuestro interlocutor reaccionará de una forma u otra e incluso lo recordará en el futuro. Además, nos encontramos con decisiones morales: le contamos la verdad a este personaje o nos guardamos el secreto, le pegamos o no le pegamos. En determinados momentos, tendremos diferentes pistas que nos llevarán a tener que decidir qué localización visitar primero. En muchas ocasiones sólo sirve para enterarnos de algo más tarde o más temprano, pero otras veces, nuestra decisión será crucial para el devenir de la trama. En definitiva, *The Wolf Among Us* es una aventura negra y muy oscura que se sustenta gracias a un gran guión y a su personaje principal, Bigby Wolf, cliché de las novelas y el cine negro, que cuenta con sus propios temores y grandezas y del que quieres saber más cuando la historia termina. ■



■ Debemos tomar decisiones morales que cambian el desarrollo de la aventura y la forma en la que nos ven el resto de personajes.



■ Su marcada estética cómic con toques "cel shading", continúa lo visto en *The Walking Dead*, aunque con una mayor vida.

» CONVIÉRTETE EN EL MEJOR **DETECTIVE**

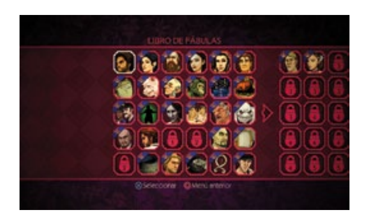
Tras estrenar su primer episodio en enero de 2014 y finalizar temporada en julio, *The Wolf Among Us* aterriza al completo en formato físico y con subtítulos en castellano. Adéntrate en Villa Fábula y descubre todos los misterios y complots que esconde esta comunidad de fábulas.



5 EPISODIOS. Con una duración de unas 2 horas y la opción de rejugar para conocer el otro lado de la historia.



CAPÍTULOS. Cada episodio se divide en seis capítulos para que podamos cambiar las decisiones y modificar el resultado



LOGROS. Dependiendo de algunas acciones se desbloquearan y nos darán más información sobre los personajes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Unos personajes profundos y una historia construida de manera magistral.

» LO PEOR
Los subtítulos y no poder guardar la partida las veces que queramos.

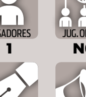
Te gustará + que... SAM & MAX THE DEVIL PLAYHOUSE

Te gustará = que... THE WALKING DEAD



85	**» GRÁFICOS** Animaciones mejoradas con respecto a lo visto en *TWD*.
84	**» SONIDO** Gran doblaje en inglés, con voces muy bien adaptadas al personaje.
92	**» DIVERSIÓN** Una historia que te atrapa y que te deja con ganas de más.
88	**» DURACIÓN** Cada capítulo dura 2 horas, dependiendo de lo que exploremos.
NOTA 88	**Una fantástica aventura gráfica que mantiene el ritmo desde el primer episodio hasta el último para atraparnos.**



Género:
ROL DE ACCIÓN
Desarrollador:
SQUARE-ENIX
Editor:
SQUARE-ENIX
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €
Precio Ed. Coleccionista:
99,99 €





JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **720 P**

www.kingdomhearts.com/



Sora, el elegido de la llave espada, regresa a PS3 para vivir nuevas y oscuras aventuras mientras salva a los diferentes mundos Disney.

SIGUE LA ETERNA BATALLA ENTRE **LUZ Y OSCURIDAD**

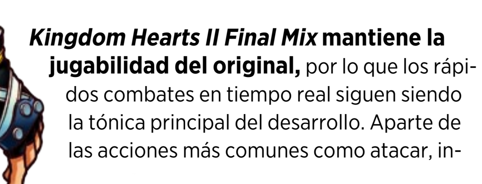
Kingdom Hearts HD II.5 ReMIX

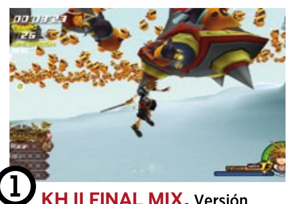
La historia que ha conquistado los corazones de numerosos jugones vuelve a PS3 con nuevas aventuras y extras. Desenfunda tu llave espada.

Más de un año después de haber redescubierto el mágico mundo de *Kingdom Hearts*, ya tenemos con nosotros la esperada continuación, *Kingdom Hearts HD II.5 ReMIX*, que sigue la misma pauta que su predecesor, por lo que encontramos dos historias completamente jugables (*Kingdom Hearts II Final Mix* y *Kingdom Hearts Birth by Sleep Final Mix*) y una tercera trama de la que sólo están disponibles las cinemáticas (*Kingdom Hearts: ReCoded*). Por supuesto, todo ello en alta definición y con trofeos.

***Kingdom Hearts II Final Mix* mantiene la jugabilidad del original,** por lo que los rápidos combates en tiempo real siguen siendo la tónica principal del desarrollo. Aparte de las acciones más comunes como atacar, invocar a otros personajes que nos ayuden o hacer magia, se ha mantenido intacto el sistema de fusiones. Con él, Sora puede unirse a uno o dos de sus compañeros y dar lugar a un elegido de la llave espada mucho más poderoso y letal. Dependiendo de con quién se junte, Sora adquirirá diferentes habilidades. Tampoco faltan los ataques combinados entre dos personajes.
Birth by Sleep Final Mix posee un desarrollo un tanto diferente de *KH* y *KH II*. En esta ocasión el sistema de lucha sí mejora y ahora el botón triángulo se convierte en un gran aliado, pues con él podemos invocar los diferentes comandos que puede realizar cada uno de los tres personajes principales. Dichos comandos se deben equipar previamente en el menú correspondiente (cuanto más nivel tengamos, más huecos podremos relle-

ABRE EL CORAZÓN A ESTA **TRIPLE AVENTURA**





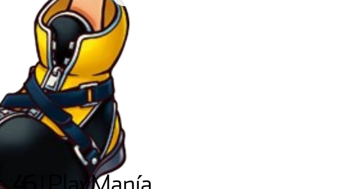
1 **KH II FINAL MIX.** Versión definitiva de la continuación directa de *KH* en la que Sora debe hacer frente a la poderosa Organización XIII.



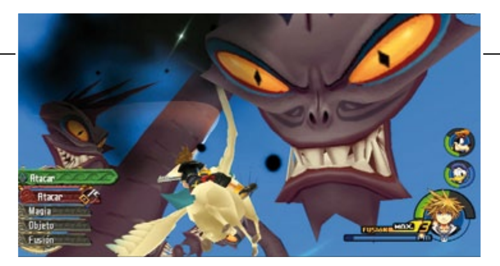
2 **KH BIRTH BY SLEEP FINAL MIX.** Esta precuela que nació en PSP tiene tres protagonistas y una historia diferente para cada uno.



3 **KH: RECODED.** Secuela de *KH II* que apareció en Nintendo DS. Sigue al Rey Mickey y a Pepito Grillo en su búsqueda de datos importantes.



Sora recorrerá los mundos Disney en compañía de muchos de sus personajes.



■ Los comandos de reacción son quick time events en los que tenemos que pulsar triángulo para desembocar un ataque especial.



■ Algunos mundos Disney ya los recorrimos en el primer KH, pero visitaremos otros diferentes como el de Blancanieves, Cenicienta...



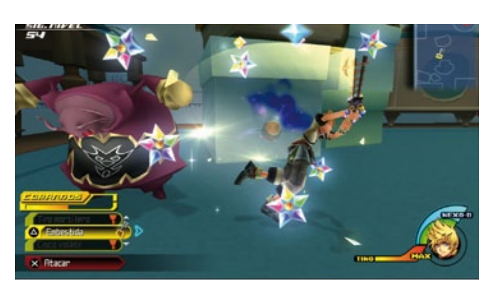
■ Los combates en tiempo real siguen siendo rápidos y adictivos. *KH II* y *BBS* poseen un sistema diferente y pulido.



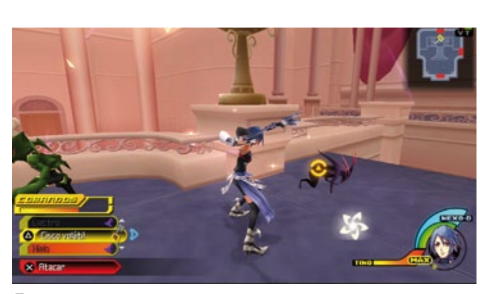
Un recopilatorio indispensable para los seguidores de *Kingdom Hearts*, gracias a sus mejoras y añadidos.

nar con ataques más fuertes). La fusión de comandos permite crear habilidades nuevas combinando dos ataques. Gracias a este sistema, las peleas en tiempo real son mucho más técnicas y permiten crear nuevas estrategias.
En lo que respecta a *ReCoded*, sólo están disponibles las secuencias en vídeo, igual que ocurrió con *KH 358/2 Days* en el primer recopilatorio.

Lo que más llama la atención de este pack es la conversión de los tres juegos a alta definición. Si antes el mundo de *Kingdom Hearts* destacaba por su colorido y su nitidez, ahora lo hace con razón y se aprecia especialmente en *Birth by Sleep*, pues pasar de la pequeña pantalla de PSP a una televisión en alta definición se nota, y mucho. No obstante, no se han modificado esos errores técnicos que se criticaron en su día, como los dientes de sierra que se aprecian en los contornos de los objetos de *Birth by Sleep Final Mix*. Eso sí, los protagonistas tienen rostros más expresivos. Uno de los puntos más destacados de esta saga es su banda sonora. Los temas de cada mundo son rápidamente reconocibles y los que disfrutaron de estos juegos en su plataforma original sentirán esa sensación de nostalgia al volver a pasar por las calles de "Pesadilla Antes de Navidad" o Bastión Hueco con esas canciones tan pegadizas acompañándoles. A esto se le une un doblaje al inglés tan cuidado como los subtítulos en castellano.
Si te gustan los buenos juego de rol, pruébalos. Son tan divertidos como en su día y el lavado gráfico les sienta muy bien. ■



■ *Birth by Sleep* no cuenta con un protagonista, sino con tres. Las subtramas de cada uno forman una historia adulta y con matices.



■ Mediante la conversión a HD los entornos son muchos más claros y nítidos, distinguiéndose así cada pequeño detalle.

» EXTRAS PARA TODOS LOS GUSTOS

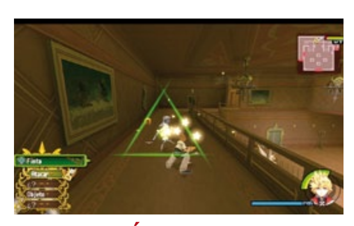
Las versiones Final Mix de *Kingdom Hearts* nunca llegaron a Europa y contienen distinto material, misiones y extras que aportan más horas de juego y pretenden ponernos a prueba mientras averiguamos más cosas de la historia principal de la saga. Aquí unos ejemplos.



ORGANIZACIÓN XIII. En *KHII* Final Mix podemos luchar contra los integrantes del grupo que no aparecieron en *KHII*.



CAPÍTULO EXTRA. *Birth by Sleep Final Mix* esconde un episodio secreto tras completar la historia de los tres héroes.



ESCENAS INÉDITAS. Seis secuencias se han introducido en la nueva versión de *KHII*. Ahora la historia está más clara.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El cambio a HD, la historia y los numerosos extras.

» LO PEOR
No se han pulido los fallos técnicos como dientes de sierra. El control de la cámara.

Te gustará + que... AR NO SURGE
Te gustará − que... KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX



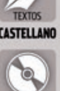
84	**» GRÁFICOS** Entornos y personajes nítidos, aunque con dientes de sierra.
86	**» SONIDO** Las melodías de siempre y temas originales con canciones Disney.
88	**» DIVERSIÓN** Divierte desde el primer momento, con su mezcla de rol y acción.
92	**» DURACIÓN** Descifrar todos sus secretos nos llevará más de 70 horas.
NOTA 89	La combinación de rol de acción y mundos Disney es tan divertida como siempre y más con mejoras y extras.















Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **UBISOFT SOFÍA**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **69,95 €**

JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **720 P**

assassinscreed.ubi.com



La saga de Ubisoft se despide de PS3 con una entrega que aúna casi todo lo visto en las dos anteriores.

A LO MEJOR **LOS TEMPLARIOS** NO ERAN TAN MALÉVOLOS

Assassin's Creed Rogue

Por primera vez, los enemigos de los asesinos se convierten en protagonistas de una de las sagas más prolíficas de PS3. Sus razones no son tan pérfidas...

Los asesinos y los templarios bien podrían ser contratados por el Almendro para ser protagonistas de su anuncio anual: siempre vuelven a casa por Navidad. Desde que conociéramos a Altaïr en 2007, hasta ocho entregas de la saga de Ubisoft se han dejado caer por PS3, contando la conversión en HD de *Liberation* y el título que nos ocupa, que, a priori, debería ser el último en ver la luz en la veterana consola (se rumorea que podría llegar también a PS4 en el futuro). Dado que Ubisoft Montreal se ha encargado de *Assassin's Creed Unity*, el desarrollo de *Rogue* ha corrido a cargo de Ubisoft Sofía, un estudio búlgaro que ya sabía lo que era trabajar en la saga, pues firmó el citado *Liberation*, que originalmente salió en PS Vita. Daba la impresión de que iba a ser un título menor, hecho para cumplir el expediente, pero por suerte no ha sido así. Es cierto que recicla muchos conceptos de *AC III* (ambientación en Norteamérica y regreso de personajes como Heytham Kenway o Aquiles) y *Black Flag* (muy apoyado en la navegación marítima), pero tiene entidad por sí mismo y es un digno adiós.

El protagonista es Shay Patrick Cormac, un antiguo asesino que ha cambiado la capucha por la cruz templaria, tras ser traicionado por la hermandad. Esto es novedad en la saga, pues, salvo en el prólogo de *AC III*, nunca habíamos visto el conflicto desde el bando de los supuestos "malos". Así, el juego empieza con Shay como asesino, pero nos va mostrando su conversión al "lado oscuro". La idea es interesante y el personaje tiene

UN **HÍBRIDO NAVAL** ENTRE PIRATAS Y REVOLUCIONARIOS



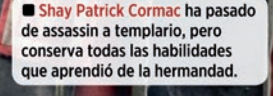
1 **COLONIAS.** El juego se ubica en la Guerra de los Siete años, entre *Black Flag* y *AC III*, cronológicamente, con batallas entre Francia e Inglaterra.



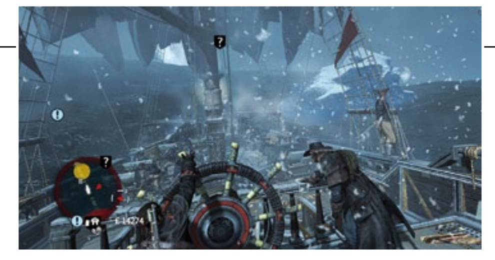
2 **NORTEAMÉRICA.** Hay tres escenarios: Nueva York, el Atlántico Norte y River Valley. La ciudad es muy similar a la vista en *Assassin's Creed III*.



3 **PARKOUR Y NAVEGACIÓN.** Las mecánicas son las de *Black Flag:* saltos, combates de espada, batallas navales, sigilo, cacerías de animales...



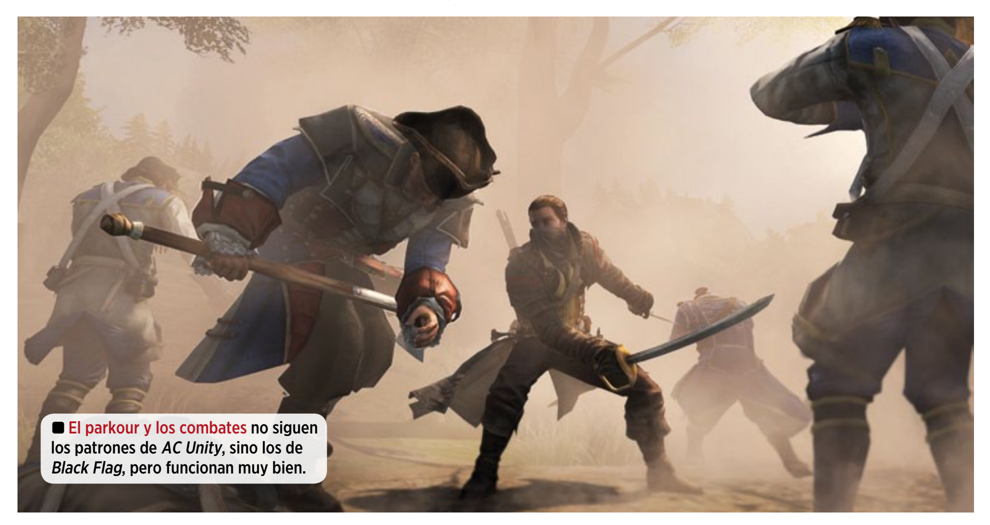
Shay Patrick Cormac ha pasado de assassin a templario, pero conserva todas las habilidades que aprendió de la hermandad.



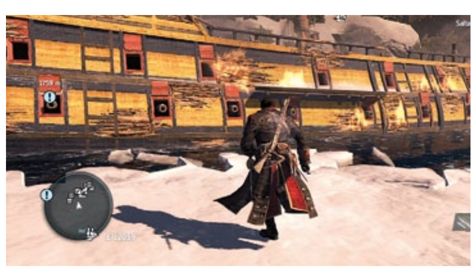
■ Los icebergs son la seña de identidad de esta entrega. Podemos usarlos para escondernos de los enemigos o para generar oleaje.



■ El mapa es muy amplio, pero hay opción de viaje rápido. Para llegar a algunos sitios, es preciso tener el espolón rompehielos.



■ El parkour y los combates no siguen los patrones de *AC Unity*, sino los de *Black Flag*, pero funcionan muy bien.





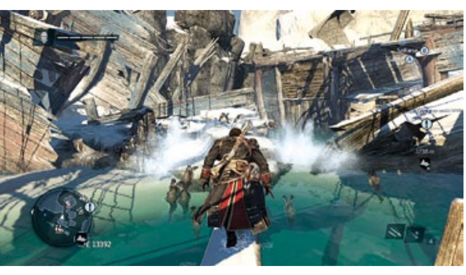
La proporción de partes terrestres y marítimas es, aproximadamente, de 60-40, con muchos cambios de ritmo.

cierto encanto, pero se ha desaprovechado un poco la perspectiva. La historia se pierde menos que las anteriores en episodios metafísicos, pero no se incide en las motivaciones de los templarios, por lo que queda un poco deslavazada (no ayuda el hecho de que sólo haya seis secuencias).
Sin embargo, el desarrollo, aun siendo muy similar al de *Black Flag*, logra atrapar, al mantener intactas dos de las señas de identidad de la saga: el parkour y la navegación (esta última, al menos en las entregas de 2012 y 2013). La proporción de partes terrestres y marítimas es aproximadamente de 60-40, lo que se traduce en cambios de ritmo y gran variedad de misiones. Eso sí, aunque el Atlántico Norte es fabuloso como espacio natural, con sus zonas de hielo, no se puede pasar por alto que la ciudad de Nueva York ya salió en *AC III*. Uno de los encantos de la saga es conocer nuevas ciudades con cada entrega (ahí está el París de *AC Unity*, sin ir más lejos), pero eso se ha perdido en esta ocasión, pese al lavado de cara a la urbe.

El apartado técnico ya no sorprende tanto como el de sus predecesores, pero ofrece un rendimiento muy consistente (mejor que el de *Unity*, ciertamente, en cuanto a la estabilidad de la tasa de imágenes por segundo, aunque también hay algunos "bugs" que pueden obligar a reiniciar secciones). La iluminación, con detalles como la aurora boreal y los atardeceres, está muy bien tratada, igual que los escenarios, pues el hielo deja estampas maravillosas. No es el mejor *Assassin's Creed*, pero Ubisoft Sofía ha hecho un trabajo notable.



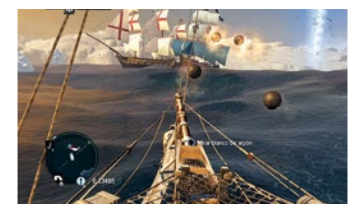
■ Hay armas nuevas, como un rifle de aire y un lanzagranadas, si bien sus efectos ya se habían visto antes: narcotizar y enloquecer.



■ Las misiones secundarias son muy variadas: toma de fuertes y asentamientos, exploración de cuevas, decenas de coleccionables...

» EL MORRIGAN, CON 20 CAÑONES POR BANDA

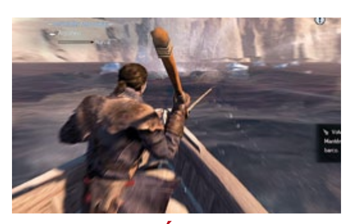
Nada más empezar la aventura, Shay se hace con el control del Morrigan, un navío que cumple un papel fundamental, ya que casi todo el mapeado del juego está estructurado en torno al Océano Atlántico y una ribera. Hay que mejorarlo invirtiendo tanto dinero como materiales.



BATALLAS. Contamos con cañones, mortero, ametralladoras, aceite hirviendo... El espolón permite embestir a otros barcos.



ABORDAJES. Podemos hundir los otros barcos o abordarlos. Si optamos por lo segundo, la recompensa es mucho mayor.



CAZA CON ARPÓN. Las criaturas del mar son duras de pelar. Hay que mantener la verticalidad y acertar con los "disparos".

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Misiones secundarias para dar y regalar. El epílogo. La vuelta de viejos conocidos.

» LO PEOR
La historia es corta y no aprovecha la perspectiva templaria. No tiene multijugador.

Te gustará + que... AC III LIBERATION HD



Te gustará − que... AC IV BLACK FLAG

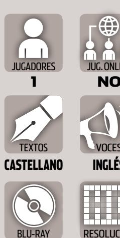


80	**» GRÁFICOS** Son muy competentes, aunque ya no sorprenden a estas alturas.
77	**» SONIDO** Hay melodías épicas, pero el doblaje al español no pasa de correcto.
80	**» DIVERSIÓN** Es muy continuista, pero el parkour y la navegación nunca decepcionan.
90	**» DURACIÓN** La historia sólo dura doce horas, pero hay mucha misión secundaria.
NOTA 81	**Tiene mucho de reciclaje de *AC III* y *Black Flag*, pero, aun así, logra atrapar con su equilibrio de parkour y travesías navales.**



18

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **FATSHARK**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**







JUGADORES: 1
JUG. ONLINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO
VOCES: INGLÉS
BLU-RAY: SÍ
RESOLUCIÓN: 720 P

escape.deadisland.com/spanish



Escape Dead Island utiliza el estilo cel-shading, ¡pero hay sangre hasta en la sopa!

PALMERAS, ARENA, AGUA CRISTALINA... Y UNOS **MUERTOS** MUY VIVOS

Escape Dead Island

Después de dos entregas, la saga *Dead Island* vuelve de entre los muertos con una aventura que mezcla acción, exploración, zombis y mucha locura.

Los zombis están más de moda que nunca gracias a cómics/series como "The Walking Dead", algo que se ha extendido cual epidemia al sector videojuegos. Y aunque seguimos echando en falta un *Resident Evil* como Mikami manda, sagas como *Dead Island* consiguen satisfacer todas nuestras necesidades de reventar cabezas podridas. La segunda entrega (tercera si contamos *Riptide*) saldrá de su escondite en abril de 2015, y para que la espera no se haga eterna nos llega *Escape Dead Island*, aventura que sirve de puente entre *Dead Island* y *Dead Island 2*, y en la que descubrimos los orígenes del brote zombi al que hemos hecho frente en la saga. Pero si estáis buscando un juego de acción y supervivencia en primera persona con toques RPG, al estilo de los anteriores, entonces la isla de Narapela no es el lugar más indicado para pasar las vacaciones...

***Escape Dead Island* supone un cambio en casi todos los aspectos,** desde el apartado gráfico, que utiliza el estilo cel-shading y las típicas onomatopeyas de cómic para representar ciertos sonidos, hasta el desarrollo, que en esta ocasión es en tercera persona e incorpora elementos "metroidvania", es decir, para acceder a determinadas zonas de la isla primero hemos de hacernos con un objeto muy concreto, como una linterna o una máscara de gas. Incluso la historia tira por otros derroteros: en lugar de un grupo de desconocidos

Cliff quiere destapar los experimentos de GeoPharm, pero los zombis no se lo van a poner nada fácil...



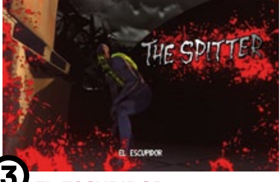
¡LOS **ZOMBIES** SE COMIERON A MIS VECINOS!



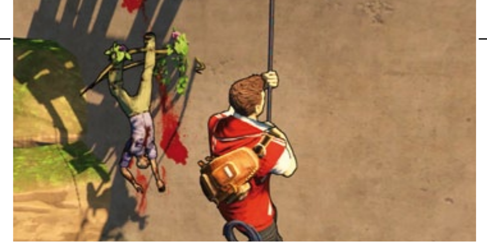
1 **EL ARRASTRADO** es el zombi clásico: estúpido, lento y hambriento de cerebros. Pero cuando atacan en rebaño, más vale correr.



2 **EL BRINCADOR** suele alejarse de nosotros para sorprender con un ataque en salto. ¡Dadle de su propia medicina utilizando armas a distancia!



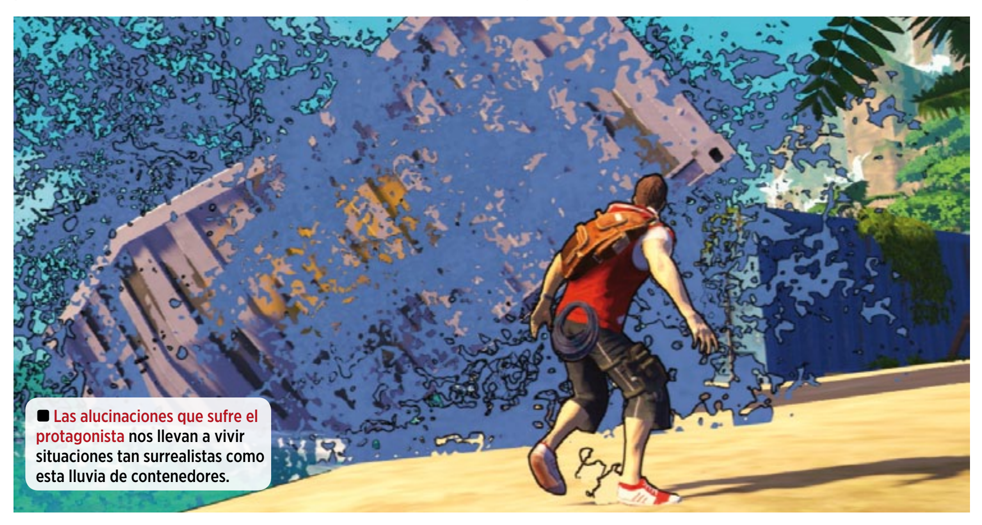
3 **EL ESCUPIDOR** no es especialmente fuerte, pero siempre aparece dispuesto a escupir ácido venenoso en las peores situaciones.



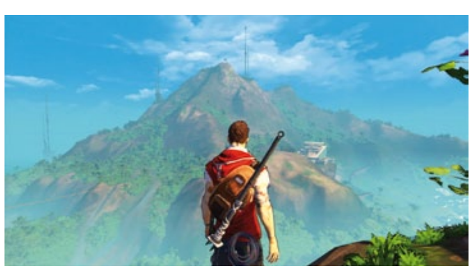
■ Cuando consigamos nuevos objetos, como esta cuerda, podremos acceder a nuevas zonas de la isla antes inaccesibles.



■ Las escenas estilo cómic narran algunos acontecimientos importantes. ¿Reconocéis a esta señorita asiática saltarina?



■ Las alucinaciones que sufre el protagonista nos llevan a vivir situaciones tan surrealistas como esta lluvia de contenedores.





***Escape Dead Island* es una experiencia zombi totalmente diferente a lo que nos tiene acostumbrados la saga.**

que hace todo lo posible por sobrevivir al brote zombi, aquí nuestros protagonistas van a la isla por voluntad propia para tratar de descubrir cómo se desató la infección. Aunque, eso sí, los fans reconocerán rápidamente referencias a los anteriores capítulos, e incluso verán alguna cara conocida como la de la espía Xian Mei. El misterio y la intriga son los principales protagonistas gracias a una trama que nos mantiene en vilo hasta el final y, en especial, por Narapela: una isla en la que nada es lo que parece y que no se molesta en ocultar una más que evidente inspiración en la serie "Perdidos". A esto hay que sumarle las alucinaciones que sufre Cliff, el protagonista, que ponen patas arriba la realidad en los momentos más inesperados y nos dejan algunas de las situaciones más divertidas e intrigantes de toda la aventura.

Por desgracia, este conjunto tan atractivo se ve empañado por un desarrollo que, a pesar de su carácter "metroidvania", resulta excesivamente lineal, y por un sistema de combate engorroso que ofrece momentos de auténtica frustración, en especial en los compases finales de la historia. Pero lo peor de *Escape Dead Island* es una duración extremadamente corta: si no os molestáis en buscar coleccionables (e incluso si lo hacéis), contemplaréis el final de la aventura en apenas dos horas... Y por desgracia, muchas de las preguntas que plantea el argumento quedan sin respuesta. Una verdadera lástima, pues presenta ideas muy interesantes que, bien pulidas, podrían haber dado con la cura para el virus.



■ Hay escotillas repartidas por toda la isla, pero tras completar el juego dos veces, seguimos sin saber para qué sirven...



■ La isla está llena de coleccionables como documentos secretos, fotografías, artículos personales... Y algunos está bien escondidos.

» SOBREVIVE AL APOCALIPSIS ISLEÑO

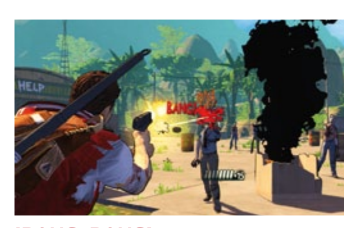
Los zombis no son los organismos más inteligentes del planeta, pero pueden hacernos perder la cabeza (literalmente) si no vamos bien preparados. Por suerte, Cliff dispone de varias formas de superar cada encuentro; seleccionar la correcta es la clave para sobrevivir en Narapela.



SHHH... Si no queréis atraer la atención de los caminantes cercanos, un destornillador a la cabeza es la solución.



¡KAPOW! Cuando la cosa llega a las manos, podemos usar ataques rápidos y débiles o lentos y poderosos.



¡BANG, BANG! Si todo lo demás falla, una bala en la cabeza siempre equivale a un muerto re-muerto. ¡Ojo con el ruido!

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las alucinaciones y el tono misterioso que impregna el desarrollo en todo momento.

» LO PEOR
Corto hasta decir basta. Combate engorroso. La historia deja demasiadas dudas.

Te gustará que... DEAD ISLAND



Te gustará que... THE WALKING DEAD



79	**» GRÁFICOS** El estilo cel-shading y las onomatopeyas quedan que ni pintados.
70	**» SONIDO** Sin ser para tirar cohetes, cumple a la hora de crear tensión.
75	**» DIVERSIÓN** Consigue enganchar hasta el final y no se hace aburrido...
50	**» DURACIÓN** ... Lo poco que dura. A su lado, los zombis no son tan "cortitos".
NOTA 70	**Un aventura con zombis con ideas interesantes que, a causa de sus múltiples fallos, se queda en juego del montón.**





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **NOVARAMA**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**
Precio PS Store: **24,99 €**
JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **2**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Acelerómetro
- Cámara delantera
- Cámara trasera
- Micrófono

www.playstation.com



■ La realidad aumentada regresa de la mano de los Invizimals, esta vez sin necesidad de engorrosas tarjetas.

LAS **CRIATURAS OCULTAS** SE MANTIENEN EN LA PICOTA

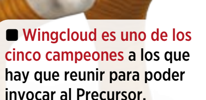
Invizimals La Resistencia

Pokémon, Digimon y Monster Hunter son los tres iconos de la monstruosidad digital, pero los "animales invisibles" se han ganado también su huequecito.

Desde que el estudio español Novarama los incubara en PSP allá por 2009, los Invizimals no han parado de crecer, ampliando su arraigo mediático a cartas, cromos e incluso una serie de televisión. Tras debutar en PS Vita el año pasado, la "monstruosa" saga hace su segunda incursión en la portátil con una entrega que, por primera vez, prescinde de las cartas de realidad aumentada. Ahora, para revelar la presencia de los monstruos, basta con la cámara trasera de la consola, lo que permite sacar a las criaturas al mundo real, al entorno que nos rodee.

El modo Historia, que combina la actuación de actores reales con escenas de animación, se centra en la Resistencia, un grupo que se forma después de que el malvado Black ataque el cuartel general de la Alianza con su ejército de Xtractors, los robots a los que conocimos el año pasado. Así, el objetivo es viajar por el mundo para reagrupar a los cinco campeones Invizimals e invocar al Precursor para que reestablezca la paz.

El desarrollo es totalmente lineal, pues, a diferencia de las primeras entregas, ya no hay que "explorar el mundo real" en busca de superficies o colores particulares que ayuden a revelar a las diferentes criaturas. Lo que hay que hacer es tomar parte en sucesivos combates, torneos y minijuegos que, además de para avanzar en la historia, sirven para capturar a los diferentes Invizimals y Xtractors. La campaña se puede acabar en siete horas, aunque es muy rejugable si se quieren obtener todas las criaturas. Al final de cada nivel, re-


■ Wingcloud es uno de los cinco campeones a los que hay que reunir para poder invocar al Precursor.

» UNAS CRIATURAS HECHAS PARA **COLECCIONAR Y COMBATIR**

① **HAY 152 MONSTRUOS,** entre los Invizimals propiamente dichos y los robots Xtractors. Se les captura luchando, pero ya no hay exploración.


② **LAS SUBIDAS DE NIVEL** van asociadas a la experiencia obtenida al final de cada combate. Muchos de los Invizimals evolucionan dos veces.

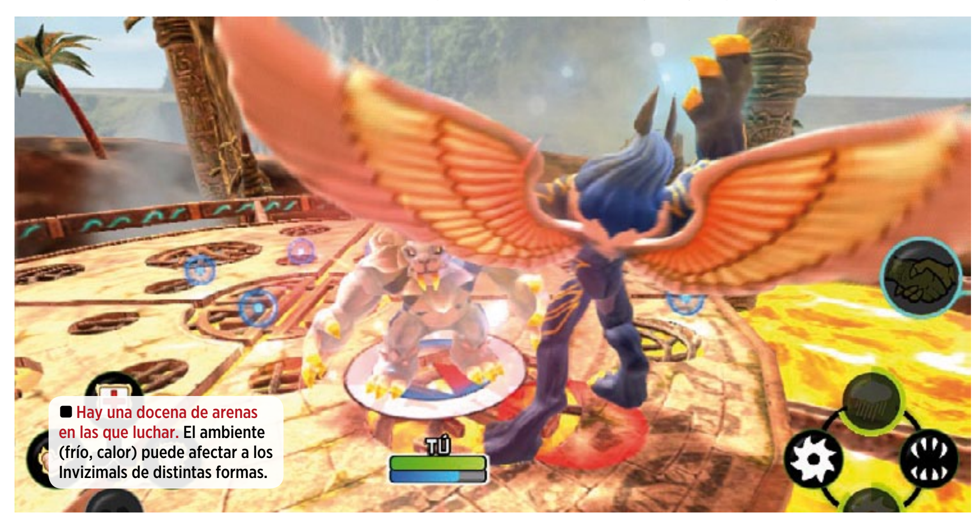

③ **LOS COMBATES** transcurren en tiempo real. Además de atacar, es vital esquivar y usar objetos de apoyo. Pueden ser hasta de dos contra dos.



■ La historia está narrada mediante vídeos que combinan escenas de animación con actuación de actores reales, doblados al español.



■ Para que los Invizimals se muestren, basta con apuntar con la cámara trasera a algún objeto que tenga un mínimo de colorido.



■ Hay una docena de arenas en las que luchar. El ambiente (frío, calor) puede afectar a los Invizimals de distintas formas.

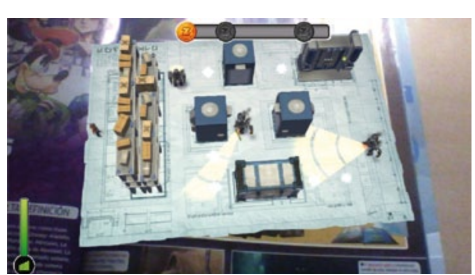




La campaña se puede acabar en siete horas, aunque es muy rejugable si se quieren obtener todas las criaturas.

cibimos una puntuación, lo que también invita a picarse por mejorar los registros.
Los combates se desarrollan en tiempo real, con tres botones de ataque (básico, rápido y fuerte) y otro para esquivar. Los parámetros de los contendientes se combinan con la presencia de una barra de cansancio y el uso de objetos secundarios, lo que hace que no sea un "machacabotones", aunque en general el sistema es bastante plano, sin grandes posibilidades de combos, aunque se pueden hacer ataques combinados. Al margen de la historia, hay multijugador, tanto local como en línea, aunque los servidores estaban desiertos cuando hicimos este análisis. Como contrapunto a los combates, están los minijuegos que, aunque tampoco son muy profundos, sí que aprovechan las características de PS Vita, lo que se agradece y mucho y harán las delicias de los más pequeños.

La realidad aumentada es la estrella del apartado técnico, pues, mediante las cámaras de PS Vita, se rompe la barrera entre lo real y lo digital. eso sí, como ya no hay tarjetas de RA hay que fijar los elementos virtuales a un punto muy concreto, lo que puede dar lugar a algunos problemas, pues se obliga luego a ser muy preciso con el giroscopio. Respecto al grado general de detalle y a la dirección artística, no es un título que llame demasiado la atención. Las voces están en español, aunque algunas se sienten forzadas, sobre todo la del narrador de las luchas.
Aun así, se saca un gran partido a la realidad aumentada y los más jóvenes lo disfrutarán.



■ Hay algunas zonas de sigilo, en las que hay que combinar el movimiento del joystick con el giroscopio para ver el escenario.



■ Los vectores son objetos que se pueden usar en pleno combate. Para obtener algunos, hay que mezclar ingredientes específicos.

» EXPLOTANDO VITA A GOLPE DE **MINIJUEGO**

Al ser un juego hecho expresamente para PS Vita, se saca partido a todas las características de la consola. Los combates son muy clásicos, con el joystick y los botones, pero casi todos los minijuegos se apoyan en el uso de las cámaras, el giroscopio, el micrófono o las zonas táctiles.



APUNTAR. El giroscopio se presta a varios desafíos de disparar. Los hay de naves, de rociar con una manguera...



TOCAR. La pantalla táctil se emplea para quitar espinas o ensamblar robots. A veces, se combina con el panel trasero.



MICRÓFONO. Se prodiga poco, pero hay un desafío en el que se pueden lanzar bolas de fuego gritando lo que se quiera.



» LO MEJOR
Al no usar tarjetas de RA, es más manejable. Saca partido a PS Vita. Combates llamativos.

» LO PEOR
La RA da algún que otro problema. El modo Historia es corto. En general, es algo plano.

Te gustará que... INVIZIMALS: LA ALIANZA — Te gustará que... LITTLEBIGPLANET



70	**» GRÁFICOS** Usa bien la realidad aumentada, aunque no es ningún portento.
75	**» SONIDO** Buenos efectos de sonido y voces en castellano, algunas forzadas.
72	**» DIVERSIÓN** Los combates son algo estándar, pero los minijuegos son variados.
75	**» DURACIÓN** La historia dura siete horas, pero hay online y mucho coleccionismo.
NOTA 72	**No es muy profundo, pero saca el jugo a la consola y cumple con creces su cometido de dirigirse al público más joven.**

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS4, PS3 y PS VITA.

T300 FERRARI GTE WHEEL

TIPO	**VOLANTE**
COMPATIBLE	**PS4, PS3**
COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
PRECIO	**369,99 €**
WEB	**WWW.THRUSTMASTER.COM/ES_ES/**

Casi, casi como un volante de verdad

Play Manía ¡PERIFÉRICO DEL MES!

Por fin llegan a PS4 volantes dignos de los títulos que empiezan a correr por sus circuitos. Este es de campeonato.

» **ANCLAJE.** Sólo puedes amarrarlo a la mesa mediante sargenta. Escasas posibilidades, pero la más recomendable dado el nivel de sacudidas al que nos someterá.

» **ERGONOMÍA.** Grosor y tamaño perfectos, que gustarán a todo el mundo. Los botones están un poco alejados de nuestros dedos y su nomenclatura da lugar a confusiones, aunque todo sea en pos del realismo. Las palancas de cambio son enormes, metálicas y de tacto impecable.

» **PEDALES.** Plataforma no muy amplia que soporta unos pedales metálicos estupendos, regulables en altura y separación. Son algo durillos y bastante verticales.

» **SENSIBILIDAD Y FORCE FEEDBACK.** No es posible regular la sensibilidad desde el propio volante, pero tampoco hace falta porque la calibración es muy buena. La tecnología H.E.A.R.T usada en su interior permite unas sacudidas contundentes, con poco ruido. Un vendaval entre las manos cuando nos salimos de pista.

» **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS.** Se puede usar con PS3 y PS4 y con cualquier de los volantes desmontables que vende Thrustmaster. Necesita de conexión a la red eléctrica y a un puerto USB.

» **ACABADO.** Plásticos y goma de primera y metal en abundancia, en volante y pedales. La sensación de robustez y durabilidad es enorme.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
No hay nada mejor (junto a su primo hermano el T300RS) para PS4 y probablemente no lo habrá en algún tiempo. La calidad hay que pagarla, eso sí.



■ **Es una réplica del volante del Ferrari GTE lo que provoca confusión en el nombre de los botones. Una auténtica delicia en todo lo demás.**



PS4 | **49,95 €** | **HORI** | **WWW.GAME.ES**

» Essential Starter Kit Hori

Con licencia oficial de Sony se presenta esta base de carga para los DualShock 4, que permite cargar a la corriente dos mandos al mismo tiempo de una manera cómoda y sin ocupar mucho espacio. Por supuesto, el adaptador AC está incluido. Lo malo es que no es precisamente barato.

» **VALORACIÓN: BUENO**

PS3 | **39,95 €** | **INDECA** | **WWW.INDECABUSINESS.COM**

» Pad Batman Arkham Knight

Un mando con todas las prestaciones de un Dual Shock 3 y decorado con motivos del próximo juego de Batman. Tiene un diseño similar al del mando oficial e incluye todas sus características. Funciona hasta 10 metros sin problemas. No tiene la calidad del DS3, pero es más barato. Como segundo mando, cumple.

» **VALORACIÓN: BUENO**

VITA | **14,95 €** | **TURTLEBEACH** | **WWW.INDECABUSINESS.COM**

» Funda Moto HP 2014

Celebra los éxitos de los hermanos Márquez con esta funda oficial del Campeonato del Mundo para tu PS Vita. Con diferentes compartimentos para guardar juegos y accesorios y materiales de buena calidad, esta bolsa de transporte de Indeca protegerá tu consola en tus desplazamientos. Las hay más batatas, pero no son de MotoGP.

» **VALORACIÓN: BUENO**

CREATIVE **INFERNO**

TIPO	**HEADSET**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**CREATIVE**
PRECIO	**49,99 €**
WEB	**ES.CREATIVE.COM**

Para disfrutar del juego online a buen precio

Si buscas unos buenos auriculares y a buen precio para disfrutar de largas sesiones de juego, estos Inferno tienen mucho que ofrecer a los jugadores menos exigentes.

CALIDAD DE SONIDO. El sonido ofrecido es de correcta calidad y no presenta grandes carencias. Ofrece un espectro de frecuencias suficientemente amplio, pero su ecualización es demasiado neutra y plana, lo que aleja a estos cascos de los mejores de su categoría. Alcanzan un volumen suficiente, pero están algo faltos de contundencia cuando los usas con juegos. Son "sólo" estéreo".

CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Ofrecen un conector jack de 3.5 mm suficientemente largo para conectarlo al mando de PS4, al PC, a PS Vita o cualquier otro dispositivo móvil. El mando incorporado en el cable sólo ofrece posibilidad de controlar el volumen y silenciar el micro, sin más opciones. Por su parte, el micrófono es extraíble y flexible y cumple de manera más aceptable su papel de transmitir nuestra voz con claridad. No ofrece las posibilidades de otros sets más completos, pero su precio lo justifica.

ACABADO. El diseño gustará a la mayoría, con colores y formas que llaman la atención. Son ultra-ligeros y sus cómodas almohadillas no te darán calor ni en las sesiones de juego más largas. Sin embrago, las ovaladas orejeras son quizás demasiado estrechas y pueden llegar a molestar ligeramente.
El contenido de la caja es más que suficiente e incluye cable separador que permite utilizar los Inferno con otros dispositivos de Creative, como tarjetas de sonido 3D tipo la Sound Blaster Play! 2 o amplificadores de auriculares como el Sound Blaster E1, que se venden por separado.
La suma de todo son unos headsets agradables, cómodos y de correcta calidad que dejarán fríos a los más exigentes, pero que cumplen de sobra teniendo en cuenta su precio.

» VALORACIÓN: BUENO
Un set estéreo de cualidades discretas, pero que cumple con su cometido bastante bien y a un precio muy, muy competitivo.



Los Creative Inferno tienen un atractivo diseño y las funciones básica para disfrutar del juego online sin dejarse un riñón.

COD ADVANCED WARFARE **SENTINEL TASK FORCE**

TIPO	**HEADSET**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**TURTLE BEACH**
PRECIO	**99,90 €**
WEB	**WWW.TURTLEBEACH.COM**

Unos cascos para ir a la guerra con garantías

Con la llegada del nuevo *Call of Duty*, Turtle Beach revisa algunos de sus modelos más vendidos para ofrecer la calidad de siempre con los diseños de *Advanced Warfare*.

CALIDAD DE SONIDO. Los generosos drivers incluidos en las orejeras producen un sonido bastante claro en comparación a otros equipos de la competencia de precio similar. Ofrece un buen nivel de volumen y las bajas frecuencias pueden regularse por separado, aunque echamos de menos algún sistema parecido para regular las altas frecuencias. Son "sólo" estéreo y no hay posibilidad de optar por distintas ecualizaciones, según el uso que les demos.

CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Cuentan con un conector USB para enchufarlos a PS4 y de una clavija jack 3.5 mm para PS Vita y otros dispositivos portátiles, como teléfonos móviles o tabletas. Incluye un micrófono que puede extraerse cuando no se necesite que además se puede silenciar en cualquier momento desde el mando incluido en el cable, que es lo bastante grande y claro como para pode realizar ajustes sin tener que andar buscando los correspondientes botones. Nada que objetar en este apartado.

ACABADO. El diseño es espartano y sobrio. Vamos, que no es de los que provocarán murmullos de admiración, pero tampoco quejas. Por supuesto, va decorado con el logo Sentinel de *Call of Duty Advanced Warfare*.
Los materiales usados en su fabricación no pasan de normalitos, aunque el conjunto resulta muy cómodo, gracias a sus almohadillas de cuero sintético y, sobre todo, a que pesan bastante poco, que es lo importante en sesiones largas de juego. El cable es lo suficientemente largo (unos tres metros) como para poder utilizarlos en casi cualquier habitación. Sus instrucciones son claras y el montaje muy sencillo. En resumen, un headset con la calidad a la que nos tiene acostumbrados Turtle Beach. No te dejará tirado.

» VALORACIÓN: BUENO
Un set estéreo de gama media, completo y de prestaciones notables, aunque con un precio algo alto en comparación con otros auriculares de la marca.



Un correcto acabado, sonido estéreo, micro extraíble... Un equipo completo y de calidad.

MÁS DE **60 REGALOS FRIKIS**, PARA TODOS LOS BOLSILLOS

IDEAS PARA REGALAR

Cuando tienes que hacer un regalo a un jugón siempre piensas en juegos... No es mala idea, pero aquí tienes otras propuestas, ordenadas por precio, para que aciertes seguro sea cual sea el alcance de tu bolsillo.

PARA QUEDAR COMO UN REY MAGO

De 300 a 500 €

PS4, acierto seguro



BUNDLE CON GTA V: 399,95 €
WEB: http://goo.gl/s9RRmT

Si el dinero no es un problemas, o el regalo es para alguien muy especial, una PS4 es un acierto seguro. Este pack con *GTA V* es muy goloso, pero mira bien: hay muchos packs y algunas tiendas tienen ofertas únicas.

PS3, para principiantes

PS3 DE 500 GB + FAR CRY 4: 299,99 €
WEB: http://goo.gl/7kpSwy



Si tienes a un jugador novato al que hacer un buen regalo, PS3 es una gran opción. Puedes encontrar packs como este, con juego, o comprar sólo la consola por unos 250 euros. Busca bien, hay ofertas.

PS Vita con premio

PS VITA + ACTION MEGA PACK: 200 €
WEB: http://goo.gl/5vxOnQ



Una portátil tan potente como PS Vita, acompañada por su correspondiente tarjeta de memoria y 5 juegazos es un regalo que no dejará a nadie indiferente. Hay otro pack igual de atractivo, pero con juegos de aventuras.

Para muy frikis

Un ejemplo de que buscando bien se puede encontrar casi de todo. Vale, es una auténtica frikada, pero imaginaos las caras de vuestras visitas al entrar en casa y encontrarse este busto tamaño natural de Kratos...

BUSTO DE KRATOS TAMAÑO NATURAL: 500 €
WEB: http://goo.gl/rR4gvq

Para amantes del motor

T300RS GTE FERRARI: 370 €
WEB: http://goo.gl/h8bubJ

Este volante lo tiene todo para conquistar a cualquier apasionado del motor. Es compatible con PS3 y PS4, se le puede acoplar una palanca de cambios y el aro del volante es intercambiable.

PARA BOLSILLOS PROFUNDOS

De 100 a 300 €

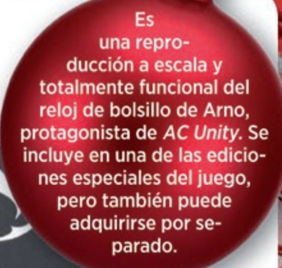
Para pilotos amateur

T80 DRIVE CLUB EDITION: 100 €
WEB: http://goo.gl/FIFI4H



Si el modelo de antes te ha parecido una pasada de precio, tranquilo, que aquí tienes otra buena opción, también compatible con PS4, y a un precio más contenido, aunque también con notable calidad.

Para asesinos revolucionarios



Es una reproducción a escala y totalmente funcional del reloj de bolsillo de Arno, protagonista de *AC Unity*. Se incluye en una de las ediciones especiales del juego, pero también puede adquirirse por separado.

RELOJ DE BOLSILLO ASSASSIN'S CREED UNITY: 100 €
WEB: http://goo.gl/aqidap

Para jugadores online

TURTLE BEACH EAR FORCE PX4: 150 €
WEB: http://goo.gl/KFC4vl



Inalámbricos, con chat, sonido envolvente y compatibilidad con PS4. Son un excelente regalo para cualquier jugador online.

Para fans de *Resident Evil*

MALETÍN VIRUS T: 170 €
WEB: http://goo.gl/SfhBwf



Los viales del virus-T y su antivirus se iluminan independientemente. Seguro que los apasionados de *Resident Evil* no pueden resistirse...

Kingdom Hearts está de moda

FIGURA SORA 21 CM. PLAY ARTS KAI: 125 €
WEB: http://goo.gl/bbJSFB

Esta espectacular figura de Sora de 21 cm, y fabricada por Square-Enix, está articulada en varios puntos e incluye diversos complementos para lucirla como prefieras.



Para coleccionistas

ASSASSIN'S CREED UNITY GUILLOTINE: 140 €
WEB: http://goo.gl/fmjU5Z



DESTINY EDICIÓN ESPECTRO: 165 €
WEB: http://goo.gl/MsY1Le



DISNEY INFINITY 2.0 EDICIÓN COLECCIONISTA: 129,95 €
WEB: http://goo.gl/FWjdmK

Regalar un juego así, sin más, puede ser un poco frío. Mejor una edición especial, si el bolsillo lo permite. El contenido extra emocionará a cualquier fan.

Calentito y a juego

ABRIGO WATCH DOGS: 210 €
WEB: http://goo.gl/IOiVSJ

Una buena combinación de practicidad y frikismo. El abrigo, como el de Aiden Pearce, es de gran calidad y te mantendrá calentito todo el invierno.

UN POCO DE TODO, PERO CON MUCHA CLASE

De 50 a 100 €

GTA V hasta la muerte

BOLSA DE CADÁVERES, SACO DE DORMIR: 73 €
WEB: http://goo.gl/JtlYdd



Su diseño es el de una bolsa para cadáveres del condado de Los Santos, pero en realidad se trata de un saco de dormir de gran calidad. Un poco morboso, pero molón.

Para asesinos templarios

RÉPLICA PHANTOM BLADE: 45 €
WEB: http://goo.gl/qLKpgD



Esta réplica de la hoja oculta de Arno incluye brazos de ballesta retráctiles y capacidad para disparar dardos. Se acopla perfectamente al brazo.

Para que la fuerza te acompañe

ALBORNOZ JEDI: 70 €
WEB: http://goo.gl/vthTDI



Ahora que Star Wars se vuelve a poner de moda, vas a quedar como un lord del Sith regalando este albornoz que además de secar, convierte en un Jedi a su propietario.

Para frioleros guerreros

PACK DE INVIERNO COD ADVANCED WARFARE: 54 €
WEB: http://goo.gl/nTjs5O



El pack de invierno oficial de *COD Modern Warfare* incluye un par de guantes, una bufanda y un gorro, decorado, por supuesto, con los logos del juego.

Una decoración muy personal

ESTATUA ASSASSIN'S CREED UNITY: 45 €
WEB: http://goo.gl/RoK4Kz



FIGURA PAGAN MIN: KING OF KYRAT: 39,99 €
WEB: http://goo.gl/9a4CIV

ESTATUA CHUN-LI STREET FIGHTER: 70 €
WEB: http://goo.gl/D5Ccwl



FIGURA SORA PLAY ARTS: 80 €
WEB: http://goo.gl/vfBOFI

Las figuras son un regalo agradecido para los fans de un juego. Hay una gran gama de modelos y precios y cada vez es más fácil encontrarlas en comercios tradicionales.

Un regalo que dura un año

SUSCRIPCIÓN A PLAYSTATION PLUS: 50 €
WEB: http://goo.gl/dtBqxd



Con esta tarjeta regalas 12 meses de diversión, con el acceso a todas las ventajas de PS Plus, incluido el juego online en PS4 y un montón de juegos.

Juegos: el regalo perfecto

ÚLTIMAS NOVEDADES: DE 40 € A 70 €
GTAV, Assassin's Creed Unity, WWE 2K15, FIFA 15, Call of Duty Advanced Warfare, Dragon Age Inquisition...



Por supuesto, hay veces que lo mejor es dejarse de tonterías y regalar directamente un juego. Las últimas novedades suelen ser las más deseadas...

Para espías perfectos

FUNDA IPHONE IDROID METAL GEAR SOLID 5: 100 €
WEB: http://goo.gl/c7x5oL

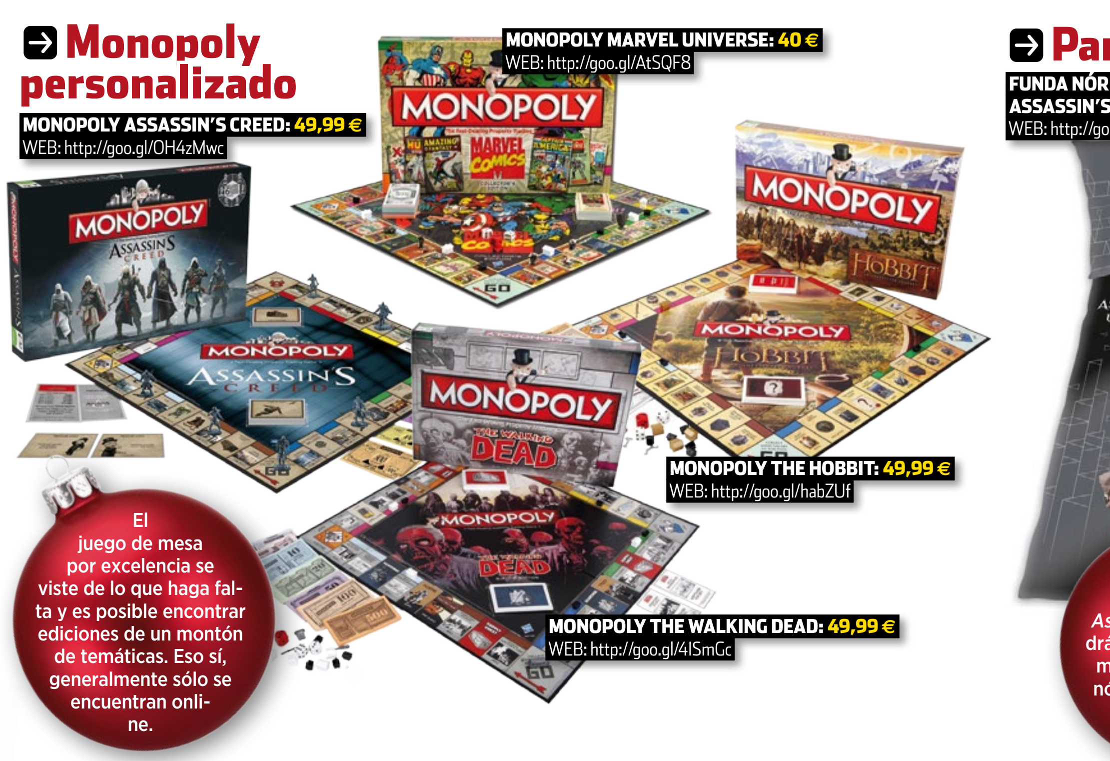


Frikada donde las haya. Esta funda para iPhone 5 convierte tu teléfono en el iDroid de *MGSV*. Incluye linterna, la antena es un lápiz, control de volumen y apagado...

Monopoly personalizado

MONOPOLY ASSASSIN'S CREED: 49,99 €
WEB: http://goo.gl/OH4zMwc

MONOPOLY MARVEL UNIVERSE: 40 €
WEB: http://goo.gl/AtSQF8



MONOPOLY THE HOBBIT: 49,99 €
WEB: http://goo.gl/habZUf

MONOPOLY THE WALKING DEAD: 49,99 €
WEB: http://goo.gl/4lSmGc

El juego de mesa por excelencia se viste de lo que haga falta y es posible encontrar ediciones de un montón de temáticas. Eso sí, generalmente sólo se encuentran online.

Para soñadores

FUNDA NÓRDICA ASSASSIN'S CREED UNITY: 60 €
WEB: http://goo.gl/NXy8Ab



Los más fieles seguidores de *Assassin's Creed* podrán encontrar varios modelos de fundas nórdicas para soñar con Arno y sus aventuras.

Para jugar en compañía



DUAL SHOCK 4: 59,95 €
WEB: http://goo.gl/YxxGxK



Un segundo mando es imprescindible si te gusta jugar en compañía. El Dual Shock 4 se vende en blanco, rojo, negro, azul y camuflado.

Vestidos para jugar

SUDADERA DESTINY TITÁN: 50 €
WEB: http://goo.gl/9KU5FH

SUDADERA DESTINY WARLOCK: 50 €
WEB: http://goo.gl/7e7mfc

CHAQUETA ASSASSINS' CREED UNITY MUJER: 50 €
WEB: http://goo.gl/YVDzTN

ASSASSIN'S CREED ROGUE SUDADERA CON CAPUCHA: 65 €
WEB: http://goo.gl/6ysqed



SUDADERA MINECRAFT CREEPERS: 65 €
WEB: http://goo.gl/ny4NzV

SUDADERA METAL GEAR: 50 €
WEB: http://goo.gl/63kfCR

Cuando aprietan los fríos, una sudadera siempre viene bien y más cuando es tan molona como éstas, con diseños específicos de nuestros juegos favoritos. Para chico y chica.

Para los peques

SKYLANDERS TRAP TEAM: 70 €
WEB: http://goo.gl/RtjolP



Regalar *Skylanders* suele funcionar de lujo entre los jugones más jóvenes, ya que a las divertidas aventuras del juego se le añade el atractivo de las figuras.

Realidad aumentada en PS4

PLAYSTATION CAMERA: 59,95 €
WEB: http://goo.gl/69zOqY



Para un usuario de PS4, la cámara PlayStation es un gran regalo, ya que además de para jugar, sirve controlar con voz y gestos ciertas funciones.

UNA INVERSIÓN DE AGRADECER



De 30 a 50 €

Bandoleras

ASSASSIN'S CREED: 40 €
WeB: http://goo.gl/iwvzfK



BANDOLERA SKYRIM: 40 €
WEB: http://goo.gl/7k6QqC

Existe una gran variedad de bolsas, bandoleras y mochilas con los colores de los principales juegos. Aquí tenéis dos ejemplos, pero hay más.

Un peluche poco amoroso

GTA V ROTTWEILER CHOP: 40 €
WEB: http://goo.gl/M3FIFm



El rottweiler de *GTA V* está lleno de sorpresas, como un silbato-bala y un bolsillo secreto en "salva sea la parte" donde ocultar cualquier alijo que quieras mantener a salvo.

Para jugadores portátiles

PS VITA ADVENTURE MEGA PACK: 39,95 €



PS VITA ACTION MEGA PACK: 39,95 €

Todos los que tenemos PS Vita sabemos que las tarjetas de memoria nunca viene mal. Y menos si vienen con un montón de juegos.

Una caja con mucho juego

DEAD ISLAND DOUBLE PACK: 29,95 €

ULTIMATE TRIPLE PACK STEALTH: 39,95 €



ULTIMATE TRIPLE PACK ACTION: 39,95 €

Recientemente se han lanzado estos packs que ocultan mucho juego en poco precio. Ideal para los que sigan dándole caña a PS3.

Regala digital en físico

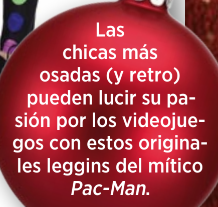
TARJETAS DE PREPAGO PS STORE: DE 5 € A 50 €



Si no sabes qué regalar, aquí está es la versión PS Store de las Tarjetas regalo: elige la cantidad y que el destinatario se lo gaste en lo que quiera...

Vestida para "comer"

LEGGINGS PAC-MAN: 40 €
WEB: http://goo.gl/WSesvB



Las chicas más osadas (y retro) pueden lucir su pasión por los videojuegos con estos originales leggins del mítico *Pac-Man.*

Para constructores

LEGO MINECRAFT EL BOSQUE: 35 €
WEB: http://goo.gl/IAmiqo



MINECRAFT OVERWORLD DELUXE PAPERCRAFT: 45 €
WEB: http://goo.gl/ogZrUA



MINECRAFT SURVIVAL PACK: 30 €
WEB: http://goo.gl/TXBQfj



Sobre *Minecraft* hay de todo, desde cajas de LEGO, a recortables que te permiten crear tus mundos en papel o figuras como la de aquí arriba.

PARA TODOS LOS BOLSILLOS

De 5 a 30 €

Un reloj para fans de lo retro

RELOJ ARCADE: 25 €
WEB: http://goo.gl/hglPTc



Un arcade clásico en tu muñeca: los asteroides marcan horas y minutos y la nave los segundos. El botón de fuego ilumina la máquina y hace ruiditos...

Cabezas calentitas

CABEZA MINECRAFT: 20 €
WEB: http://goo.gl/GFk9hG



GORRA WATCH DOGS: 20 €
WEB: http://goo.gl/In71ga

GORRO THE ELDER SCROLLS: 15 €
WEB: http://goo.gl/FBVHBr

GORRO PLANTAS VS ZOMBIS: 20 €
WEB: http://goo.gl/btgVsw

GORRO MINECRAFT CREEPER: 20 €
WEB: http://goo.gl/HtVBua

Sea cual sea el estilo de tu "regalado" encontrarás cómo acertar, con la gran variedad de gorros y gorras disponibles... ¡hasta de cartón!

Camisetas

CAMISETA BATMAN: 26,99 €
WEB: http://goo.gl/nFKaaL

CAMISETA ASSASSIN'S CREED UNITY: 20 €
WEB: http://goo.gl/TJTb0g



CAMISETA GTA V: 20 €
WEB: http://goo.gl/yLVnR4

Y si quieres tener donde elegir y no dejarte un riñón, una camiseta siempre es un regalo socorrido. Si buscas bien, las encontrarás muy originales.

CAMISETA TABLA PERIÓDICA MINECRAFT: 20 €
WEB: http://goo.gl/meBoJy

CAMISETA COD ADVANCED WARFARE: 20 €
WEB: http://goo.gl/7fgs96

CAMISETA SILENT HILL: 20 €
WEB: http://goo.gl/Q3gL1h

CAMISETA MUJER SUPERMAN: 20 €
WEB: http://goo.gl/V2t7LU

Para decorar tu PS4

VINILOS PARA PS4: DESDE 6 €
WEB: http://goo.gl/uifZlf



Este es sólo un ejemplo, pero podéis encontrar cientos de skins de vinilo para personalizar PS4 y los Dual Shock 4: equipos de fútbol, juegos diversos, texturas...

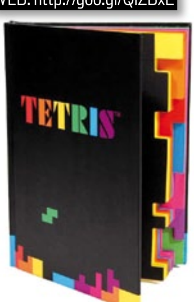
Para casa

IMANES PARA NEVERA TETRIS: 8,50 €
WEB: http://goo.gl/SnEBDu



PALILLOS STAR WARS: 12 €
WEB: http://goo.gl/Hontcz

LIBRETA TETRIS: 7 €
WEB: http://goo.gl/QiZBxL



RELOJ DE COCINA GTA V: 16 €
WEB: http://goo.gl/6UWcDA

TAZA FALLOUT: 14 €
WEB: http://goo.gl/zb88xc



TAZA SPACE INVADERS: 7,99 €
WEB: http://goo.gl/rt7nRK

Opciones baratas, pero tan originales como el reloj de *GTAV*, que se pega a la nevera y emula el dial de una caja fuerte, los palillos con forma de sables láser o la taza que cambia según la temperatura..

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.** C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

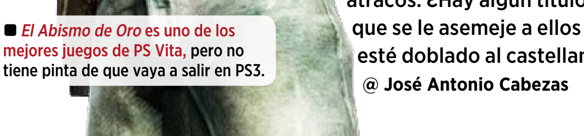
Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Un abismo que crece

¿Sabéis si remasterizarán *Uncharted: el Abismo de Oro* lo para PS3?

@ Laura Vicente

Casos como el de *Assassin's Creed 3 Liberation* o *Batman Arkham Origins Blackgate*, que tras lanzarse en Vita han pasado a PS3 animan a pensar que podría pasar lo mismo con otros juegos, pero habiendo pasado tanto tiempo desde el lanzamiento de *El Abismo de Oro* es difícil que ocurra. Además, en este caso la cosa no parece tan sencilla, si tenemos en cuenta que ni siquiera es compatible con PlayStation TV, la PS Vita de sobremesa que acaba de lanzar Sony.



■ *El Abismo de Oro* es uno de los mejores juegos de PS Vita, pero no tiene pinta de que vaya a salir en PS3.

Más crimen que organizar

¿Se sabe algo de *Mafia 3*?

@ Carlos Alberto

La existencia del juego no ha sido confirmada oficialmente, y excepto por un casting de actores que Take Two publicó a principios de año, no hay nada que haga pensar que volvamos a ver otro *Mafia*.

Atracos a lo "Heat"

He jugado a los *Payday* y me he quedado con las ganas de más atracos. ¿Hay algún título de PS3 que se le asemeje a ellos que esté doblado al castellano?

@ José Antonio Cabezas

No están tan centrados en los atracos y además son en tercera persona, pero es posible que los dos juegos de la serie *Kane and Lynch* te interesen, y están en el Store a buen precio.

■ *Beyond: Dos Almas* podría aparecer en PS4 según los rumores, aunque nunca ha habido confirmación oficial.

Más allá de PS3

¿Es cierto que se está realizando una versión de *Beyond Dos Almas* para PS4?

@ David Guirado

Hace unos meses se filtró la lista de trofeos de la versión de PS4, pero desde entonces ni Sony ni Quantic Dream han confirmado que el juego vaya a dar el salto de generación, ni han aparecido nuevos datos. Sería una incorporación interesante al catálogo de PS4, sobre todo para los que no lo jugaron en su día.

Retrocompatible o como sea

¿Creéis que en el futuro se podrán adquirir en el Store juegos de PS3 para jugar en PS4?

@ David Guirado

Podrían sacar una línea parecida a la de los Clásicos de PS2, que funcionan en PS3 aunque no están remasterizados. Aunque parece que los esfuerzos van más bien destinados al servicio de streaming PS Now que Sony tiene en fase Beta desde hace algún tiempo en Estados Unidos y que permite alquilar juegos de PS3 para jugarlos en PS4, PS Vita y hasta en un TV Bravia, sin tener consola.



¿Qué pasa con los servidores de *Destiny*?

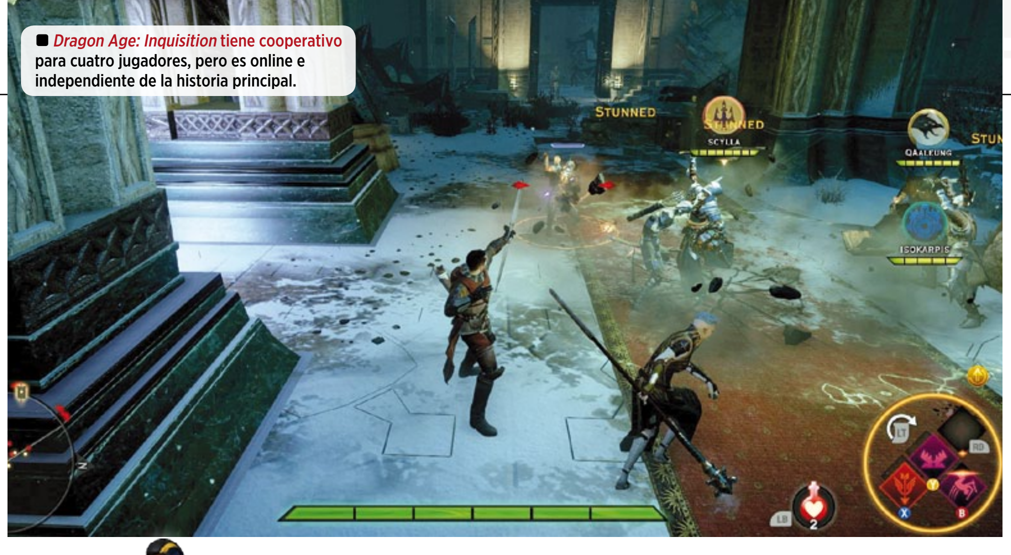
Estoy muy decepcionado con Bungie y los servidores de *Destiny*. Es vergonzoso que dos meses después del lanzamiento todavía haya errores que te expulsan de las partidas. Ahora, además de repetitivo es intermitente.

@ Kike Salinas

Cuando un juego requiere conexión online permanente hay que ser consciente de que un fallo en la conexión a internet o en los servidores del juego nos va a impedir jugar. Hay muchos factores que pueden influir en el buen funcionamiento del online y no afectan por igual a todos los usuarios, por eso se tardan en pulir los proyectos tan ambiciosos como *Destiny*. Bungie sigue trabajando en ello, pero estamos de acuerdo contigo en que en ocasiones puede hacerse desesperante, pero no hay mucho que puedas hacer. O le echas paciencia o cuelgas tu capa de guardián por una temporada, hasta que la cosa mejore. Suponemos que tienes una buena conexión y que cuando juegas online le dejas todo el ancho de banda a la consola para minimizar el riesgo de fallos. Si no lo has hecho ya, conecta la consola por cable, podría mejorar mucho la estabilidad.



■ Los problemas de conexión con *Destiny* están afectando a muchos jugadores... Los proyectos tan ambiciosos tienen estas cosas.



Dragon Age: Inquisition tiene cooperativo para cuatro jugadores, pero es online e independiente de la historia principal.



¿Habéis probado la Liga Oficial PlayStation?



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Cuándo sale Planetside 2?

@ Óscar Álvarez

Tras acumular retrasos desde el lanzamiento de PS4, se esperan noticias sobre una Beta del juego a lo largo de Diciembre.

¿Se sabe algo de *WRC 5*?

@ Víctor

No se ha anunciado un juego oficial del campeonato de rallies para este año, por ahora tendrás que conformarte con el título del año pasado, *WRC 4*.

¿Saldrá *Until Dawn* en PS3?

@ Laura Vicente

Tras varios años de misterio, se anunció que el juego había pasado de ser un título de PS3 a PS4. Debería ponerse a la venta en algún momento de 2015.

¿Las miniguías de Playmanía también vienen también en la versión digital de la revista?

@ Rubén

Sí, las guías y suplementos también se incluyen con la versión digital de la revista. No las podrás meter dentro de la carátula del juego, pero a cambio podrás hacer zoom y leerlas más cómodamente. Eso sí, en algunos quioscos hay que descargarlas aparte de la revista, aunque por supuesto sin pagar otra vez.

Rol cooperativo

¿Es verdad que el juego de rol *Dragon Age Inquisition* tiene modo cooperativo?

@ Rafael

Es cierto, el juego tiene un modo cooperativo online para hasta 4 jugadores, que se desarrolla al margen de la historia principal, que es para un solo jugador. Es muy similar a lo que ya probó BioWare en *Mass Effect 3*.

Visión virtual y futurista

¿Sabemos ya cuándo saldrá Project Morpheus?

@ Manu

El prototipo de visor de realidad virtual de Sony sigue en desarrollo y todavía no se ha anunciado fecha para su lanzamiento como producto de consumo, ni tampoco su precio. Esperemos que en 2015 sepamos algo más y que tengamos ocasión de probarlo.

Geometría explosiva

¿Sale *Geometry Wars 3* en PS Vita?

@ Dani

La última entrega de la saga de frenéticos shooters de doble stick estará disponible en el Store el 26 de Noviembre en PS3 y PS4, por desgracia sin Cross-Buy y sin versión de PS Vita a la vista. Si te han gustado los *Super Stardust*, a lo mejor vale la pena echarle un vistazo.

Niko Bellic en PS4

¿Se sabe si Rockstar piensa en adaptar *GTA IV* a PS4?

@ Juan Manuel Campos

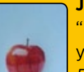
El lanzamiento de *GTA V* en PS4 era algo que mucha gente sospechaba, pero eso no impidió que Rockstar lo negase durante bastante tiempo. Siendo un juego de 2008, suponemos que llevar *GTA IV* a PS4 no sería algo tan sencillo, y tampoco despertaría el mismo interés en los jugadores. La verdad, no creemos que ocurra y menos si tenemos en cuenta que tampoco resmasterizaron *San Andreas* para PS3...



Es difícil que *GTA IV* llegue a PS4. Ha pasado mucho tiempo ya desde su lanzamiento en 2008.

Está muy verde





Jere Cartoonist

"Está el *Call of Duty Ghost*, que ya se quedó antiguo, como el *Battlefield 4*... Si estuviese bien pensado, deberían estar preparando torneos de los juegos estrella al poco de la salida del juego... Me parece que la idea de la página no está mal pero está verde."

Todo un puntazo



Roberto Carlos M P

"La organización es realmente buena y el matchmaking automático para encontrar rivales es de los mejores que he visto. Por desgracia, igual que en otras webs del mismo estilo, sigue habiendo jugadores tramposos y el sistema para las reclamaciones es un poco engorroso. Pero en líneas generales la iniciativa ha sido un puntazo por parte de PlayStation España."

Es muy satisfactorio



Alex Villiers

"Dado que puede apuntarse cualquiera, hay niños ratas, jugadores experimentados, jugadores online más novatos (mi caso), pero el tratamiento de los jugadores es bastante bueno y la experiencia de participación es, en general, bastante gratificante. Debería haber mejores medidas contra los jugadores tramposos y los que insultan, aunque no me ha ido mal."

Me ha sorprendido

@Rubén Fuentes Peña

"Me ha sorprendido gratamente por lo sencillo que es y lo divertido que resulta... cuando no pillas a gente rara que, por desgracia, la hay. Yo no soy ningún experto y no he tenido sensación de ser inferior en ningún momento y eso es de agradecer. Aunque no voy a por ningún premio, me resulta entretenido participar de vez en cuando el algún torneo."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Cuál es el juego que esperáis con más ganas para 2015?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



» PREGU CORTAS RESPU BREVE

¿Cuándo sale *Bloodborne*?

@ Susi

El próximo juego de los creadores de *Dark Souls* tiene anunciado su lanzamiento en marzo de 2015 en exclusiva para PS4.

¿Está *Siren Blood Curse* del PS Store subtitulado en español?

@ Juan Claudio

Tanto si compras el juego completo como si adquieres los capítulos por separado, incluye los textos en castellano, con voces en japonés o inglés.

¿Cuándo va a salir *Fallout 4*?

@ Pau García

Desde 2013 ha habido bastantes rumores sobre un inminente anuncio de la siguiente entrega de la saga, pero parece que aún no están listos para confirmar si está en desarrollo.

¿Habrá secuela de *Titanfall* en PS4?

@ Hugo

El shooter de "mechas" y parkour no tiene secuela anunciada, pero parece que su exclusividad en Xbox sólo afectaría al primer juego de la serie, lo que nos hace albergar esperanza de ver su segunda parte en PS4.

¿Se espera algún *Castlevania* en PS4?

@ David Guirado

Por ahora no se ha anunciado ningún juego de la popular saga de vampiros y látigos, ni siquiera en formato descargable, como fue *Mirror of Fate* en PS3.

¿Saldrán en España las nuevas entregas de *NBA, NHL* y *Madden* de Electronic Arts?

@ Antonio Vidal

Los tres juegos están disponible en PS Store y *NBA LIVE 15* también se vende en formato físico. *De NHL 15* hay, además, una demo para PS4.

Drake salta de generación

¿Qué se sabe de Uncharted 4?

@ Óscar Álvarez

Por ahora muy poquito, en el primer teaser se veían África y Madagascar en un mapa así que es probable que visitemos esos lugares. Su lanzamiento está anunciado para 2015, probablemente para finales de año. El mes que viene os podremos contar muchas cosas, ya que en breve iremos a echarle un vistazo. Pero toca esperar...



■ *Uncharted 4* es uno de los juegos más esperados para 2015. En breve podremos contaros más cosas del esperado regreso de Nathan Drake. Os esperamos el mes que viene.

Harán falta más planetas

Leo que ya están trabajando en la secuela de *Destiny*. ¿No iba el primero a durar 10 años?

@ José Barberán

Esos 10 años, como los 500 millones de dólares de presupuesto, no se refieren sólo al juego actual, si no al plan a largo plazo que tienen Activision y Bungie para la franquicia. El final del modo historia del juego deja bastante claro que *Destiny* es sólo el principio.

Más *Kingdom Hearts*

Tengo pensado comprar *Kingdom Hearts 1.5 y 2.5* para PS3, ¿sabéis si los reeditarán en PS4?

@ Rubén

Tras innumerables rumores, las dos remasterizaciones han tardado años en salir en PS3, y aún seguimos esperando a una fecha de lanzamiento *Kingdom Hearts III* en PS4. Es una serie a la que no le da miedo tomarse las cosas con mucha calma, te recomendamos que los juegues ya en PS3 antes que esperar quién sabe cuántos años a una hipotética re-remasterización en PS4, que la verdad, vemos difícil.



■ Las reediciones de *Kingdom Hearts* son para PS3 y vemos difícil que hagan lo mismo en PS4.

Más Clementine

¿Se encuentra en preparación la tercera temporada del juego de *The Walking Dead*?

@ David Guirado

Telltale Games confirmó durante la Comic-Con de San Diego de este año que ya están trabajando en la tercera temporada. Si a esto le añadimos los títulos que han anunciado basados en "Juego de Tronos" y *Borderlands*, llegan buenos tiempos para sus fans.

Subiendo la media

¿Por qué Playmanía o Hobby Consolas no aparecen en Metacritic?

@ Fran

Una publicación no se incluye en Metacritic hasta que no lo solicita. Playmanía no lo ha solicitado y hobbyconsolas.com está en ello: es un proceso largo.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Rendimiento del uso a distancia

¿Qué tal va el streaming de PS TV con la PS4?

@ Roberto Fernández

El rendimiento depende en gran medida de la conexión que haya entre tu PS4 y tu PS TV, si ambas están conectadas con cable LAN a tu red la imagen y la respuesta de los controles será más fluida y estable, si usas WiFi es posible que notes pequeños tirones ocasionales, sobre todo si la distancia entre alguna de las consolas y el punto de acceso WiFi es muy grande o hay obstáculos. Esto también pasa con el uso a distancia desde PS Vita, claro. La resolución máxima de imagen que admite PS TV es 1080i, lo que no está nada mal pero siempre se verán mejor las cosas en tu PS4 directamente.

DLC y ediciones varias

Muy buenas. Tengo *Driveclub* en disco, ¿vale la pena comprar el Season Pass o eso sólo es para los que tengan el juego en versión digital?

@ Toker

Todos los DLC de todos los juegos (*Driveclub* incluido) son compatibles con las versiones físicas y digitales del juego. Y lo mismo ocurre con los pases de temporada, que no dejan de ser colecciones de varios packs de DLC a un precio reducido que pueden adquirirse por anticipado. Lo que en este caso no tienes que adquirir es el Upgrade de la edición PlayStation Plus, ya que ese contenido sí está en el juego físico.

Recuperando datos

¿Cómo puedo recuperar una cuenta y sus juegos después de formatear mi PS3?

@ Joaquín Arroyo

Tu cuenta y toda la información asociada a ella (compras, trofeos, amigos...) se almacena en PSN no en tu consola. Mientras tengas la dirección de email y la contraseña de tu cuenta de PSN, puedes volver a registrar esa cuenta en tu PS3. La próxima vez que sincronices los trofeos aparecerán todos los que tenías. En "PSN / Administración de cuentas / Administración de transacciones / Descargas" puedes acceder al historial de compras de tu cuenta, desde ahí volver a descargar los juegos.

Y tú... ¿tienes claro lo que vas a pedir de regalo éstas Navidades?



El 28 de noviembre a la venta

Resérvala ya en tu quiosco



SITIOS PARA **RELAJARSE** DESPUÉS DE LA ACCIÓN

Discotecas, tabernas, locales de striptease, clubes de jazz, bares de carretera... Lugares de diversión o antros de perdición que hemos visitado en nuestra vida como jugones. ¿Has estado en todos estos?

De copas por los mejores garitos de PlayStation

HEAVY RAIN



Blue Lagoon

ES
FAMOSO POR...
Una discoteca de manual, con sus tarimas para bailar, su “garrafón”, su dueño pervertido... Menos mal que Madison Paige es una mujer fuerte y se sabe hacer respetar. Peor suerte tuvo el agente Norman Jayden...

UBICACIÓN:
En alguna ciudad norteamericana donde llueve mucho.

YAKUZA



Stardust

ES
FAMOSO POR...
Es uno de los sitios de copas más conocidos de Kamurocho. Buena música y buen lugar para enterarse de rumores y cerrar negocios. Eso sí, la primera vez que fuimos no nos dejaban pasar por nuestras pintas... de yakuza.

UBICACIÓN:
Kamurocho, inspirado en Kabukicho, en Shinjuku (Tokio).

STREET FIGHTER II

Mesón de la Taberna

ES
FAMOSO POR...
El Mesón de la Taberna es un tablao famoso por sus espectáculos flamencos y su decoración taurina... aunque sus eventos estrella son las peleas que organiza nuestro paisano Vega con luchadores que vienen de todo el mundo.

UBICACIÓN:
Aunque parezca Andalucía, este tablao está en Barcelona.

UNCHARTED 3



The Pelican Inn

ES
FAMOSO POR...
Un típico pub británico lleno de parroquianos en cuya parte trasera se puede traficar con antigüedades... y si la cosa sale mal siempre puedes liarte a puñetazos. En la barra hay un periódico que hace alusión a *The Last of Us*.

UBICACIÓN:
En un (¿tranquilo?) barrio residencial de Londres.

RagnaRock

ES
FAMOSO POR...
En la mitología nórdica, Ragnarök es la batalla del fin del mundo. En Nueva York, el RagnaRock es un oscuro antro de drogas donde dicen que se practican ritos satánicos. Si entráis, activad el “tiempo bala” por si acaso...

UBICACIÓN:
En una zona de Nueva York poco recomendable para ir a solas.

MAX PAYNE



MASS EFFECT 2

Afterlife

ES
FAMOSO POR...
El “nightclub” de moda ideal para tomarse un respiro en tus cruzadas estelares, con su enorme barra circular, sus bailarinas asari calentando al personal y la música de Saki Kaskas sonando. Estamos deseando volver.

UBICACIÓN:
En la estación espacial Omega, en el sistema Sahrabarik.

Galaxy of Terror

ES
FAMOSO POR...
Un “piano bar” en un entorno rural que debe su nombre a la peli de terror “ochentera” homónima. Además de obtener pistas y proteger a sus clientas, allí podrás probar su famoso cocktail “Exorcist”, a base de tequila.

UBICACIÓN:
Greenvale, en algún remoto lugar del estado de Washington



DEADLY PREMONITION

Stray Sheep

ES
FAMOSO POR...
Un buen sitio para quedar con los colegas para tomar unas cervezas y algo para cenar. Tiene una recreativa (bastante difícil, eso sí), se puede ver la tele o escuchar música de una jukebox. Y hay una rubia que se interesa por ti.

UBICACIÓN:
En tus sueños (o mejor dicho en tus peores pesadillas).



CATHERINE

The Vixen Club

ES
FAMOSO POR...
Un auténtico antro de perdición en Chicago. Bebida barata, luces rojas, olor a naftalina y las mejores chicas de la zona bailando. Si te fijas muy bien, quizá veas entre la clientela a un silencioso calvo. Parece un tipo peligroso...

UBICACIÓN:
Chicago (hay un club que se llama así en la Chicago “real”).



HITMAN ABSOLUTION

Red House

ES FAMOSO POR... Un tugurio donde pese a todo sirven limonada a jovencitas y se puede jugar al billar con gente de la peor calaña. Es un sitio poco recomendable... salvo que tengas un poderoso "ente sobrenatural" a tu lado que te proteja, claro.

UBICACIÓN: Hay quien dice que la misma de *Heavy Rain*.

BEYOND: DOS ALMAS

SCUMM Bar

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

ES FAMOSO POR... Llegamos a esta isla queriendo ser piratas y en este bar con nombre de utilidad para la creación de aventuras gráficas hay muchos. Además de ron, su famoso grog puede contener queroseno, ácido sulfúrico, pepperoni...

UBICACIÓN: Mêlée Island, hogar de monos y piratas

Outer Heaven

ES FAMOSO POR... Aparcamos la turbocycle en la puerta del garito (el nombre nos resulta familiar) y al entrar vemos que los clientes también nos suenan (son personajes de *Castlevania*, *Gambare Goemon*, un jugador de beisbol de los *Jikkyou Powerful*...).

UBICACIÓN: En los bajos fondos de Neo Kobe City.

SNATCHER

Devil's Dalliance

UBICACIÓN: Limbo City, en distintos planos.



DMC: DEVIL MAY CRY

ES FAMOSO POR... No podrás entrar en este nightclub salvo que el portero te tenga en su lista... aunque hay maneras de persuadirlo. Dentro hay "gente guapa" hasta que les sale su vena demoníaca y convierten la pista de baile en todo un infierno.

The Graveyard Shift

ES FAMOSO POR... Este bar está en una zona deprimida, aunque a veces una muchacha anima a los parroquianos cantando "Will the Circle be Unbroken" con un tipo acompañándola con una guitarra que hay en el local. Y si tienes sed, hay una botella de absenta por ahí.

UBICACIÓN: Shantytown, hogar de la clase obrera de Columbia.

BIOSHOCK INFINITE

The Blue Room

ES FAMOSO POR... Si te gusta el jazz, no dejes de pasarte por The Blue Room. Allí canta Elsa Lichtmann y merece la pena escucharla. Lo malo es que dos de sus músicos han sido asesinados y ahora hay policías frecuentando el club.

UBICACIÓN: Los Ángeles, zona Hollywood Boulevard.

L.A. NOIRE

Vanilla Unicorn

ES FAMOSO POR... Sus chicas. Si eres mayor de edad podrás entrar en este club de strip tease y solicitar bailes privados al ritmo de canciones como "Gimme more" de Britney Spears. Hace poco cambió de dueño. Ahora lo lleva un tal Trevor Philips.



GRAND THEFT AUTO V

UBICACIÓN: En Strawberry en la zona sur de la ciudad de Los Santos.

Ambrose Theatre

ES FAMOSO POR...
En un futuro cercano, The Chicago Theatre pasará a llamarse Ambrose Theatre y albergará exposiciones de arte moderno y fiestas en las que pinchan DJ "hackers" como Defalt. Sus camareros "cabecicubos" son lo más.

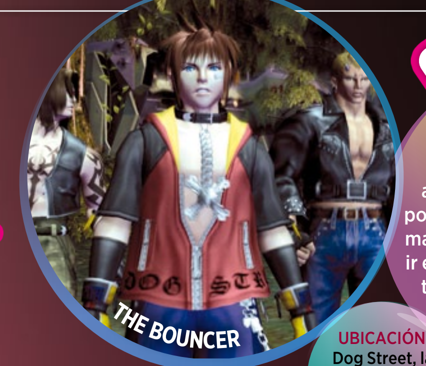
UBICACIÓN: Chicago (en una versión futurista).



Fate

ES FAMOSO POR...
Aunque en la mayoría de los casos los sufrimos, aquí seremos nosotros los porteros de una discoteca llamada Fate. Eso sí, en lugar de ir elegantes llevaremos puesto uno de los estrafalarios diseños de Tetsuya Nomura.

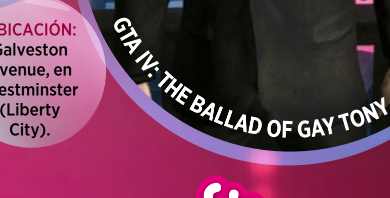
UBICACIÓN: Dog Street, la zona de copas con los porteros más horteras.



Maisonette 9

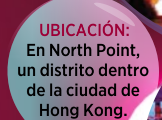
ES FAMOSO POR...
Este club de Liberty City llamado Maisonette 9 se inspiró en un club real de Nueva York llamado Bungalow 8 (su propietaria dice algunas frases en el juego). En él puedes bailar, emborracharte y hasta encargarte de su seguridad

UBICACIÓN: Galveston Avenue, en Westminster (Liberty City).



Club Bam Bam

ES FAMOSO POR...
Toda la "gente guapa" de Hong Kong se junta en este nightclub que ofrece salas de karaoke privadas. Todo muy bien hasta que a las tríadas chinas les da por usarlo como campo de batalla. Y eso que te cachean en la entrada...



UBICACIÓN: En North Point, un distrito dentro de la ciudad de Hong Kong.

The Hive

ES FAMOSO POR...
Una discoteca moderna en todos los sentidos, incluyendo camareros con implantes cibernéticos. Si te quieres ahorrar los 1.000 créditos de la entrada, puedes colarte por las alcantarillas o por los tubos de ventilación. De nada.

UBICACIÓN: En el distrito principal de Hengsha, en China.

DEUS EX:HUMAN REVOLUTION

Gaydar Station

ES FAMOSO POR...
No os dejéis engañar por su desangelada entrada. El Gaydar Station es el mejor local de ambiente de San Fierro. Según la guía turística de San Andreas: "aquí encontraras hombres tan calientes como el ambiente del local".

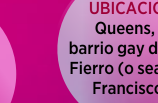
UBICACIÓN: Queens, el barrio gay de San Fierro (o sea, San Francisco).



Club Moderno

ES FAMOSO POR...
Es el local de moda en Sao Paulo. Allí va toda la "gente bien" de la ciudad, y algunos incluso aterrizan en el helipuerto de su azotea. Lo malo es que a veces a ciertos grupos criminales les da por entrar a tiros para secuestrar gente.

UBICACIÓN: Sao Paulo, principal centro financiero de Brasil.



El Cazador Ebrio

ES FAMOSO POR...
Sus flechas. Estamos en una taberna que también es tienda de caza y debe su nombre a que un día su propietario, Elrindir, recibió un flechazo en el culo de su hermano Anoriath, al que se le fue la mano con el aguamiel nórdica. Si eres arquero, tienes que venir.

UBICACIÓN: Carrera Blanca, dentro de la provincia de Skyrim.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

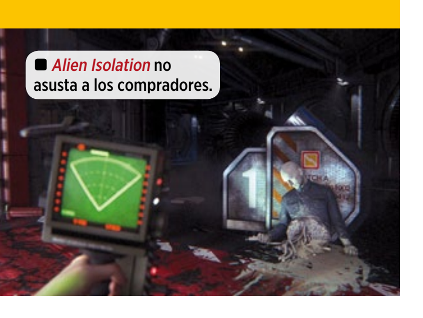
DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4



FIFA 15 lidera la tabla de clasificación.

1. FIFA 15 (=)
2. Sombras de Mordor (↑)
3. NBA 2K15 (↓)
4. The Evil Within (↑)
5. Minecraft (↓)
6. DriveClub (↓)
7. Alien Isolation (N)
8. Destiny (↓)
9. The Last of Us Remastered (↓)
10. Sleeping Dogs Definitive Edition (↑)



Alien Isolation no asusta a los compradores.



PS4

ACCIÓN

AIR CONFLICTS VIETNAM: ULTIMATE EDITION
» BIT COMPOSER » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Batallas aéreas que se estrellan en PS4 por sus gráficos paupérrimos, su tosco control y sus repetitivas misiones. **NOTA 62**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. **NOTA 91**

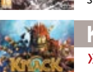
DISNEY INFINITY 2.0
» DISNEY » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de acción normalita, pero con el atractivo de poder usar personajes de Disney y Marvel. **NOTA 85**



DYNASTY WARRIORS 8 (COMPLETE EDITION)
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Las batallas multitudinarias y machacabotones de siempre, pero más fluidas y espectaculares. **NOTA 77**



KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. **NOTA 78**



PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE
» EA GAMES » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

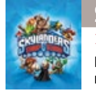
Un shooter multijugador con el humor, los personajes y la estética del juego original, que resulta muy divertido. **NOTA 78**

SAMURAI WARRIORS 4
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Koei nos trae de nuevo su fórmula *Dynasty Warriors* pero aplicada al Japón feudal, con nuevos personajes, etc **NOTA 74**

SKYLANDERS SWAP FORCE STARTER PACK
» ACTIVISION » 76,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Acción y plataformas con el atractivo de usar distintas figuras que se convierten en los personajes del juego. **NOTA 79**



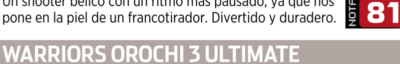
SKYLANDERS TRAP TEAM STARTER PACK
» ACTIVISION » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

La saga mantiene sus líneas maestras, pero estrena nuevos personajes, nuevo portal y nuevas mecánicas. **NOTA 83**



SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. **NOTA 81**



WARRIORS OROCHI 3 ULTIMATE
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

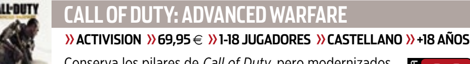
La saga de acción táctica de Tecmo Koei debuta en PS4 con su entrega más completa: con nuevos modos, héroes... **NOTA 76**

SHOOT'EM UP



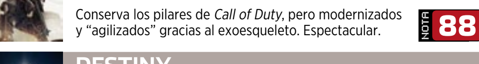
BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor shooter para PS4, con una gran ambientación, geniales modos online para 64 y gran apartado técnico. **NOTA 89**



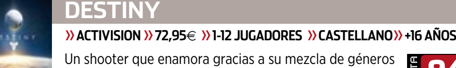
CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Conserva los pilares de *Call of Duty*, pero modernizados y "agilizados" gracias al exoesqueleto. Espectacular. **NOTA 88**



DESTINY
» ACTIVISION » 72,95€ » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

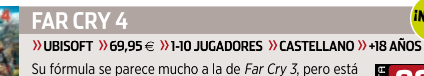
Un shooter que enamora gracias a su mezcla de géneros y a su enfoque cooperativo. Uno de los mejores del año. **NOTA 94**



FAR CRY 4
¡Nuevo!

» UBISOFT » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos. **NOTA 92**



KILLZONE: SHADOW FALL
» SONY » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con un shooter de notable factura técnica e interesantes mecánicas, pero muy lineal. **NOTA 85**





METRO REDUX
» DEEP SILVER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Reúne los dos *Metro* (el primero inédito en PS3). Si no los jugaste en su día, esta es la mejor versión para descubrirlos. **NOTA 76**





SHADOW WARRIOR
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter de la vieja escuela, con mucha acción y un sencillo planteamiento. Es limitado, pero divierte. **NOTA 73**







WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. **NOTA 90**

DEPORTIVOS



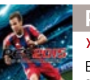
FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

EA Sports mete un golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga está asentada en PS4. **NOTA 90**



NBA 2K15
» 2K SPORTS » 72,50 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor simulador deportivo de la historia. Un juego de basket espectacular, realista y con modos de juego profundos. **NOTA 93**



PRO EVOLUTION SOCCER 2015
» KONAMI » 59,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El estreno de la saga en PS4 sienta las bases para volver a aspirar al trono del fútbol. Reduce distancias con *FIFA*. **NOTA 83**



3 razones para tener...
Grand Theft Auto V



1. MUNDO ABIERTO. La cantidad de cosas por hacer, lugares que visitar y tareas por realizar es sencillamente apabullante. Un ejemplo de cómo deberían ser los sandbox.

2. MEJORAS. El salto a PS4 permite una mayor distancia de dibujado, mejores efectos... Incluso se han añadido vehículos, animales o la posibilidad de hacernos un "selfie".

3. EN PRIMERA PERSONA. La novedad más interesante de esta nueva versión. Disparar y conducir en *GTA V* como si fuera un shooter subjetivo es una verdadera pasada.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION
» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA **88**



ASSASSIN'S CREED UNITY
» UBISOFT » 69,95€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox de piratas, tan completo y divertido como el de PS3 y aún más vistoso, pero lejos de potencial de PS4.
NOTA **85**



CRIMES & PUNISHMENTS: SHERLOCK HOLMES
» BADLAND » 54,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de las de antes, con una enorme capacidad para enganchar, aunque eso sí, sin un ápice de acción...
NOTA **80**



INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA **87**

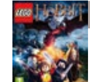
LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA **92**



LEGO BATMAN 3: MÁS ALLÁ DE GOTHAM ¡Nuevo!
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
El cóctel de saltos, puzzles y acción funciona tan bien como siempre, pero vemos síntomas de agotamiento.
NOTA **79**



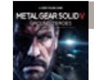
LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Las dos primeras pelis, construidas con piezas de LEGO. Tan divertido como siempre, pero con poca innovación.
NOTA **79**



LEGO MARVEL SUPERHÉROES
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una delicia por lo bien que recrea el universo Marvel, largo y divertido, aunque es idéntico a la versión de PS3.
NOTA **80**



METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Big Boss se estrena en PS4 con una aventura intensa, divertida, pero brevísima. Una demo de *The Phantom Pain*.
NOTA **78**



MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses...
NOTA **86**



MURDERED SOUL SUSPECT
» SQUARE-ENIX » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen planteamiento y una interesante historia para una aventura corta y feota. En PS3 es más barato.
NOTA **78**

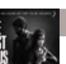


SLEEPING DOGS DEFINITIVE EDITION
» SQUARE ENIX » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox divertido, duradero y muy bien ambientado. Si no lo jugaste en PS3, es una gran oportunidad.
NOTA **84**





THE EVIL WITHIN
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA **85**



THE LAST OF US REMASTERIZADO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA **95**

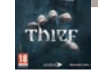


THE WALKING DEAD SEASON 2
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store.
NOTA **88**



THE WOLF AMONG US ¡Nuevo!
» BADLAND » 30,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una genial aventura gráfica que, sin ser sorprendente, consigue mantenernos enganchados hasta el final.
NOTA **88**





THIEF
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas.
NOTA **90**

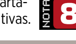


TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION)
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico.
NOTA **88**





WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.
NOTA **85**





ROL

BOUND BY FLAME
» BADLAND GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de rol de acción que sin ser original sabe cómo enganchar a los roleros. Técnicamente parece de PS3.
NOTA **79**

DRAGON AGE: INQUISITION
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género.
NOTA **92**

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
» SQUARE ENIX » 34,99 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol masivo que permite importar tu partida de PS3. Está en inglés y requiere cuotas mensuales.
NOTA **89**

LORDS OF THE FALLEN LIMITED EDITION
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen juego de rol que copia a *Dark Souls*, aunque es más lineal, más fácil y menos pulido técnicamente.
NOTA **78**

NATURAL DOCTRINE
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Estrategia por turnos y rol que resulta muy completo, pero también complejo, frustrante y pobre técnicamente.
NOTA **60**



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY 59,95 €
Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

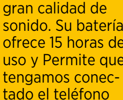
2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €
Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Ear Force P4C
TURTLE BEACH 19,99 €
Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.

4 Razer 7.1 Kraken Chroma
RAZER 99,95 €
Unos auriculares de calidad y con un diseño muy atractivo. Sonido envolvente para los oídos más exigentes que se convertirá en tu mejor compañero para jugar y que es compatible con PC.

5 Auriculares Thrustmaster Y300
THRUSTMASTER 79,95 €
Unos auriculares estéreo con la licencia oficial de Sony que funcionan tanto en PS4 como en PS3 y ofrecen una excelente calidad de sonido.

6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH 149,95 €
Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.





7 Volante T300 RS Ferrari GTE
THRUSTMASTER 369,99 €



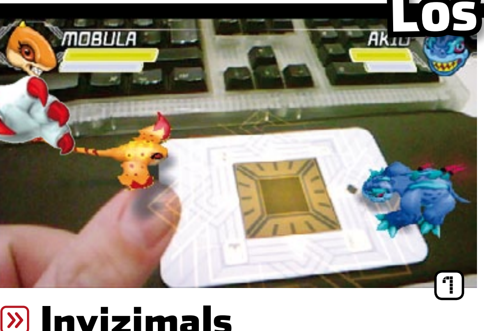


Uno de los mejores volantes que puedes encontrar en el mercado ahora mismo, por calidad y prestaciones. Y es compatible con PS3 (además de PS4).



Los 4 mejores juegos...





1

Invizimals

El estudio español Novorama sorprendió a medio mundo con un título de PSP que explotaba la cámara con la que se vendía para dar vida a los monstruos (que debíamos capturar y entrenar) en nuestra propia casa gracias a la realidad aumentada. Se llevó montones de premios internacionales.

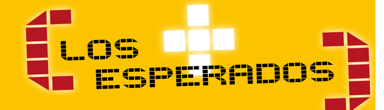


2

Invizimals: El Reino Escondido

Nos permitió explorar por primera vez el mundo de los Invizimals en una aventura 3D al uso, sin realidad aumentada, en PS3. Hiro, nuestro héroe, podía transformarse en 16 de los Invizimals más conocidos para combatir a un ejército de robots aprovechando las habilidades de cada espécimen.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 Uncharted 4

»PS4 »SONY »AVENTURA DE ACCIÓN »2015

Cada vez que sabemos un nuevo dato de *Uncharted 4*, por pequeño que sea, nuestras ansias por echarle el guante de una vez no hacen más que aumentar.



2 Batman Arkham Knight

»PS4 »WARNER »AVENTURA DE ACCIÓN »30 DE JUNIO

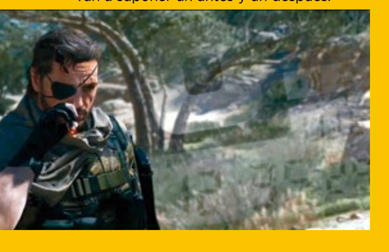
No importa que se haya retrasado y que la espera se haga insoportable. El caballero oscuro planea sobre PS4 y nos morimos de ganas de jugarlo.



3 MGSV The Phantom Pain

»PS4/PS3 »KONAMI »AVENTURA DE ACCIÓN »SIN CONFIRMAR

Todo lo que Konami va desvelando con cuentagotas, online incluido, nos hace creer que las nuevas aventuras de Snake van a suponer un antes y un después.



VELOCIDAD



DRIVECLUB

»SONY »69,99 € »12 JUGADORES »CASTELLANO »+13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA **89**

MOTOGP 14

»BANDAI NAMCO »69,95 € »1-12 JUG. »CASTELLANO »+3 AÑOS

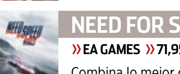
El juego oficial del Mundial se estrena con buena en nota en la nueva generación: buen control, buenos gráficos... NOTA **85**



NEED FOR SPEED RIVALS

»EA GAMES »71,95 € »1-6 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA **86**



TRIALS FUSION

»UBISOFT »39,99 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

A lomos de una moto de trial debemos superar pistas plagadas de obstáculos. Divertido y con editor. NOTA **85**



LUCHA

EA SPORTS UFC

»EA SPORTS »59,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Los apasionados de la UFC disfrutarán con un juego hecho a su medida, aunque mejorable. El resto, no tanto. NOTA **79**

INJUSTICE: GODS AMONG US (ULTIMATE EDITION)

»WARNER »59,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+13 AÑOS

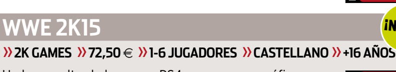
Un gran juego de lucha, muy completo y divertido, protagonizado por los héroes de DC. Es clavadito al del PS3. NOTA **85**

WWE 2K15

¡Nuevo!

»2K GAMES »72,50 € »1-6 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un buen salto de la saga a PS4, con nuevos gráficos y un control renovado pero aún queda margen de mejora. NOTA **84**



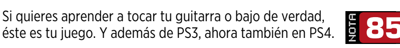
MUSICALES



JUST DANCE 2015

»UBISOFT »49,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Baila al ritmo de tus artistas favoritos amenizando tus fiestas y reuniones familiares. En PS4 es algo limitado. NOTA **72**



ROCKSMITH 2014

»UBISOFT »69,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad, éste es tu juego. Y además de PS3, ahora también en PS4. NOTA **85**



SINGSTAR MEGAHITS

»SONY »29,95 € »2 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con novedades como un app para convertir el teléfono en micro y modos online. NOTA **79**

VARIOS



ANGRY BIRDS STAR WARS

»ACTIVISION »36,95 € »4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Se puede jugar con la cámara de PS4 y con Move, pero en ningún caso la experiencia es como en los móviles... NOTA **65**

LITTLEBIGPLANET 3



»SONY »59,99 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Original plataformas, jugable, divertido, compatible con los niveles creados. No sorprende tanto como los anteriores. NOTA **82**

PINBALL ARCADE

»SYSTEM 3 »39,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola. NOTA **80**

RAYMAN LEGENDS

»UBISOFT »39,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA **88**

PS STORE



CHILD OF LIGHT

»UBISOFT »14,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+7 AÑOS

Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA **80**

CONTRAST

»DEEP SILVER »GRATIS »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Mezcla originales puzzles en un mundo de fantasía con el sabor de un plataformas clásico, pero es muy corto. NOTA **73**

DEAD NATION APOCALYPSE EDITION

»SONY »14,99 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas. NOTA **79**

DOKI DOKI UNIVERSE

»SONY »7,49 € »1 JUGADOR »INGLÉS »+7 AÑOS

Una propuesta diferente y muy original, tipo aventura gráfica, que puede divertirte... O no. Está en inglés. NOTA **70**



DONT'S STARVE: CONSOLE EDITION

»KLEI »13,99 € »1 JUGADOR »INGLÉS »+7 AÑOS

Una original propuesta, en la que el objetivo es sobrevivir, cazando, construyendo... Cuando mueras, a empezar. NOTA **79**

ENTWINED

»SONY »7,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Una poética historia de amor cuyo mensaje queda muy diluido y que peca de simple y demasiado corto. NOTA **66**



ESCAPE PLAN

»SONY »12,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica al servicio de originales puzzles. Es "cross buy" con Vita. NOTA **86**






con Invizimals

Invizimals: La Resistencia

La vuelta al planteamiento habitual de captura, entrenamiento y combates de criaturas usando la cámara de PS Vita. A nuestra disposición más de 150 Invizimals con los que enfrentarnos a los Xtractor. Lo mejor es que se eliminan los marcadores y los Invizimals campan a sus anchas.

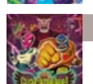



Serie LittleBigPlanet

El éxito de los simpáticos Invizimals creados por Novorama es tan brutal que hasta han dado el salto y han aparecido en otros videojuegos, como los trajes de Invizimals que pueden lucir nuestros sackboys en *LittleBigPlanet*, la aclamada serie plataformera de Media Molecule.



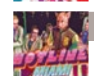
FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.
NOTA **92**



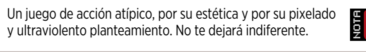
GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena...
NOTA **89**



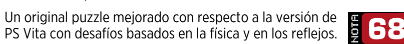
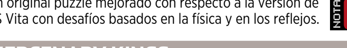
HOHOKUN
» HONEYSLUG » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Uno de esos juegos difíciles de describir en el que perderse y dejarse llevar. Te encantará si buscas algo original.
NOTA **81**



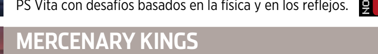
HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente.
NOTA **84**



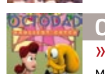
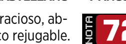
KING ODDBALL
» 10TONS » 6,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original puzzle mejorado con respecto a la versión de PS Vita con desafíos basados en la física y en los reflejos.
NOTA **68**

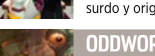
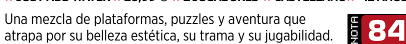
MERCENARY KINGS
» TRIBUTE GAMES » 17,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Acción en 2D con cierto sabor retro que se disfruta más con amigos ya que sus misiones se hacen algo repetitivas.
NOTA **80**




OCTODAD: DADLIEST CATCH
» YOUNG HORSES » 13,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Manejar a un pulpo en tareas cotidianas es gracioso, absurdo y original. Lástima que sea corto y poco rejugable.
NOTA **72**

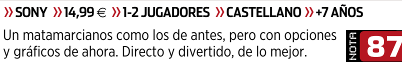
ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY
» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad.
NOTA **84**

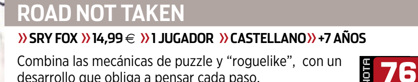
OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto.
NOTA **82**



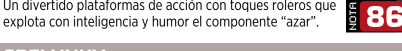
RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor.
NOTA **87**



ROAD NOT TAKEN
» SRY FOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Combina las mecánicas de puzzle y "roguelike", con un desarrollo que obliga a pensar cada paso.
NOTA **76**



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".
NOTA **86**

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross".
NOTA **75**



SPORTSFRIENDS
» DIE GUTE FABRIK » 13,95 € » 2-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Cuatro divertidos minijuegos para disfrutar con amigos y echarnos unas risas con ideas frescas e hilarantes.
NOTA **80**

STEALTH INC: ULTIMATE EDITION
» CURVE » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Esta edición de PS4 incluye 120 niveles de plataformas y puzzles, mientras que en PS3 y PS Vita "sólo" hay 80.
NOTA **70**

STEAMWORLD DIG
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Cava en busca de materiales para mejorar y cavar más profundo en este original juego con aire "steampunk".
NOTA **78**

STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro.
NOTA **80**

STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero.
NOTA **85**

STRIKE SUIT ZERO DIRECTOR'S CUT
» BORN READY » 11,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego de naves más completo y duradero que en PS3, pero repetitivo y poco vistoso. Y si ya lo has jugado...
NOTA **67**

TINY BRAINS
» 505 GAMES » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
4 animales de laboratorio deben unir sus habilidades para superar puzzles (que se repiten). Mejor en compañía.
NOTA **68**

TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline.
NOTA **80**

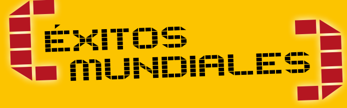
TRANSISTOR
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí.
NOTA **79**

TRINE 2: COMPLETE STORY
» FROZENBYTE » 11,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La edición definitiva de una aventura cooperativa mágica. No sorprende como el anterior pero lo mejora en todo.
NOTA **90**

VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad".
NOTA **85**

VELOCITY 2X
» FUTURLAB » 15,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que gustará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento.
NOTA **84**

WARFRAME
» DIGITAL EXTREMES » GRATIS € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción en tercera persona cuya mayor virtud es que es "free to play". Y su cooperativo.
NOTA **78**



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Winning Eleven 2015** N
PS3 / PS4 | KONAMI | DEPORTIVO




Los japoneses tienen bastante claro que el mejor juego para disfrutar del fútbol es su querido *Pro Evolution*.

2. **Assassin's Creed: Unity** N
PS4 | UBISOFT AVENTURA | ACCIÓN
3. **Dynasty Warriors 8: Empires** N
PS3 / PS4 | TECMO KOEI | ACCIÓN
4. **Call of Duty: Advanced Warfare** N
PS3 / PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
5. **Dengeki Bunko Fighting Climax** N
PS3 / PS VITA | SEGA | LUCHA

EE.UU.

1. **Grand Theft Auto V** N
PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Aunque haya pasado poco más de un año desde su salida en PS3, *GTA V* sigue levantando las pasiones yanquis.

2. **Far Cry 4** N
PS4 | UBISOFT | SHOOT'EM UP
3. **Dragon Age: Inquisition** N
PS4 | EA GAMES | ROL
4. **Call of Duty: Advanced Warfare** N
PS3 / PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
5. **Assassin's Creed: Unity** N
PS4 | UBISOFT AVENTURA | ACCIÓN

EUROPA

1. **Grand Theft Auto V** N
PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Las mejoras y nuevas opciones de *Grand Theft Auto V* en PS4 también han convencido a los europeos.

2. **Far Cry 4** N
PS4 | UBISOFT | SHOOT'EM UP
3. **Call of Duty: Advanced Warfare** N
PS3 / PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
4. **Assassin's Creed: Unity** N
PS4 | UBISOFT AVENTURA | ACCIÓN
5. **Dragon Age: Inquisition** N
PS4 | EA GAMES | ROL



DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME





FIFA 15 domina el terreno de juego.

1. FIFA 15
2. Minecraft
3. NBA 2K15
4. Call of Duty: Ghosts
5. P vs Z: Garden Warfare
6. Formula 1 2014
7. The Evil Within
8. GTA V
9. Call of Duty: Black Ops II
10. Destiny



The Evil Within entra en listas.

PS3

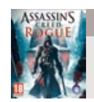
AVENTURA /ROL



ASSASSIN'S CREED ROGUE
¡Nuevo!

» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Tiene muchas mecánicas recicladas de anteriores entregas y poca novedad pero sigue siendo adictivo. NOTA 81



BEYOND: DOS ALMAS
¡Precio especial!

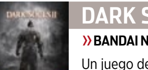
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA 91

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA 95



DARK SOULS II

» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de rol de acción tan fascinante como difícil. Te atrapa y no te suelta desde la primera partida. NOTA 92

DISHONORED GOTY
¡Precio especial!

» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona que atrapa por su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA 94



KINGDOM HEARTS 2.5 HD REMIX
¡Nuevo!

» SQUARE-ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

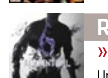
Dos juegos que ya eran tremendos y que lo son aún más con las mejoras y extras incluidos en esta nueva versión. NOTA 89



NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
¡Precio especial!

» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

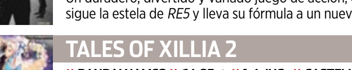
Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA 93



RED DEAD REDEMPTION GOTY

» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

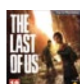
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA 98



RESIDENT EVIL 6
¡Precio especial!

» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA 92



TALES OF XILLIA 2

» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un JRPG con un desarrollo muy intuitivo y divertido, imprescindible para los que disfrutaron con el primero. NOTA 91

THE LAST OF US

» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA 95



TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION

» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA 98

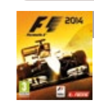


UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE
¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA 96

VELOCIDAD



F1 2014

» CODEMASTERS » 59,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pese a ser un buen simulador, no supera a la edición del año pasado. No tiene novedades y tiene recortes en modos. NOTA 78



GRAN TURISMO 6

» SONY » 34,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA 91



GRID AUTOSPORT

» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de velocidad que recicla elementos de anteriores *GRiD* y es largo, divertido y con un gran control. NOTA 88

MOTOGP 14

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego, a la altura del mundial de motociclismo. Soluciona los problemas del año pasado. NOTA 83

SHOOT'EM UP



BIOSHOCK INFINITE
¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

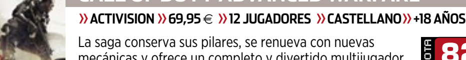
Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA 95



BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL

» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

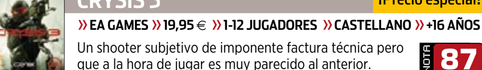
Un shooter en mundo abierto con un genial cooperativo. Respeta la esencia de la saga y con interesantes novedades. NOTA 91



CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

» ACTIVISION » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga conserva sus pilares, se renueva con nuevas mecánicas y ofrece un completo y divertido multijugador. NOTA 82



CRYSIS 3
¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA 87

PORTAL 2
¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA 91

¿Y tú cómo puntuarías a...





Merece la pena

Kratos Shening

Tiene una historia bastante interesante aunque se podía haber explotado más a personajes emblemáticos que aparecen. Creo que no hacía falta que lo criticaran tanto, yo me he encontrado con muy pocos bugs, que los hay, sí, pero no por eso hay que tacharlo de malo. Tiene otras muchas cosas buenas que logra tomar de las anteriores sagas. A mí en especial me parece una buena compra y por eso le pongo un 86.

NOTA 86 — Aunque tenga bugs (menos de los que dicen), a mí me parece que merece la pena y me ha parecido una buena compra.

Falta pulirlo

Is Morales

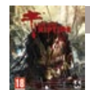
He tenido algunos bugs mientras jugaba, pero lo normal para un juego de mundo abierto, con mucha gente en las calles, mucha vida. El parkour está muy bien, la lucha tiene más movimiento de asesinato... Lo que echo de menos es la doble hoja oculta. Lo que me molesta es que la app del móvil no funcione bien desde un principio, porque para los que nos gusta completar los juegos al 100% es una faena.



NOTA 90 — Como a casi todos los juegos últimamente, le ha faltado pulir algunas cosas, que seguro que arreglan con una actualización. Pese a los bugs, merece la pena.

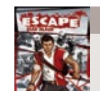


ACCIÓN

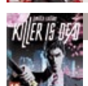


DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... NOTA 86

DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. NOTA 90



ESCAPE DEAD ISLAND — ¡Nuevo!
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura con algunos puntos interesantes pero con una duración brevísima y un control con muchos fallos. NOTA 70



KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple. NOTA 84



MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA 96

METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. NOTA 85

PERSONA 4 ARENA ULTIMAX — ¡Nuevo!
» ATLUS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de lucha 1 vs. 1 que mejora la anterior entrega con 19 luchadores y un buen puñado de modos. NOTA 83



THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente. NOTA 87

DEPORTIVOS

FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 2-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La saga empieza su declive en PS3 con una entrega para salir del paso y con recortes, como la supresión de Clubes Pro. NOTA 82

NBA 2K15
» 2K SPORTS » 54,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una grandísimo juego de basket, cuya mayor pega es ser muy parecido a *NBA 2K14*. No tiene las novedades de PS4. NOTA 94





PRO EVOLUTION SOCCER 2014
» KONAMI » 19,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol, pero que no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación... NOTA 83

PS STORE

BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral, arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente. NOTA 84

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... Sorprende. NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89

MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo. NOTA 85

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosa. NOTA 90



THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85



THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82

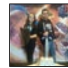
TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90

Assassin's Creed Unity?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania



Comienza una etapa



Andrés Macho

Pese a los bugs que puede tener, no se debe dejar de visitar un París lleno de vida, ya que descubrimos una gozada artística a cada paso que damos. La historia de los assassins sigue su curso de una manera un tanto accidentad, pero correcta en su planteamiento. El modo cooperativo es pionero en la saga y puede dar mucho de sí en futuras entregas. Es el comienzo de una nueva etapa en la saga y merece la pena.



NOTA 88 — La entrada de la Hermandad en la nueva generación supone un cambio gradual para conseguir el éxito de sus predecesores.

Tiene que mejorar

Yari Torres Góngora

Un buen *Assassin's Creed* si le disculpas los fallos puntuales. Muy buenas recreaciones de París, una hermosa Notre Damme y calles llenas de vida, pero que se arruinarán por la caída de fps al aumentar el bullicio. Fallos a parte, la historia vuelve a ser de calidad en la saga como la de *Assassin's Creed, II* y *IV Black Flag.* Me esperaba más. Espero que mejore y vuelva a ser una saga que merezca reconocimiento.



NOTA 70 — No ha sido todo lo que se esperaba, pero por lo hemos ha estrenado en la nueva generación y espero que llegue a dar mucho más de sí.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

PADS

1. **Dual Shock 3** — SONY — 59,95 €



El mando oficial de PS3 sigue siendo la mejor opción, el más duradero y fiable, aunque haya modelos más baratos que se acercan bastante a sus prestaciones.

2. **Pro Controller Camo Ed.** — SUBSONIC — 29,95 €
3. **Pro Circuit Controller** — MADCATZ — 99,95 €
4. **Batman AK Wireless Bluetooth** — INDECA — 39,95 €
5. **Controller VX2 Bluetooth** — GIOTECH — 29,95 €

VOLANTES

1. **T300 Ferrari GTE Wheel** — THRUSTMASTER — 369,99 €

Compatible también con PS4, es un volante espectacular, sólido y fiable.



2. **Logitech G27** — LOGITECH — 299,99 €
3. **Thrustmaster T500 RS** — THRUSTMASTER — 499,90 €
4. **Speedracer Evolution** — ARDISTEL — 59,95 €
5. **T100 Force Feedback** — THRUSTMASTER — 124,95 €

HEADSETS

1. **Ear Force XP Seven** — TURTLE BEACH — 279,90 €

Son los cascos más utilizados por los "gamers" profesionales... Por algo será. Calidad superior en todos los aspectos... y eso se paga.



2. **Tritton Kunai Wireless** — MADCATZ — 99,95 €
3. **Turtle Beach PX51** — TURTLE BEACH — 249,90 €
4. **Indeca PX340** — INDECA — 34,95 €
5. **Creative SB Inferno** — CREATIVE — 49,95 €



MÁS QUE JUEGOS

Monopoly Assassin´s Creed

www.amazon.es 49,99 €

Los auténticos fanáticos de *Assassin's Creed* van a alucinar con este Monopoly "temático" que adapta uno de los juegos de mesa más populares incorporando las localizaciones más importantes de toda la saga (como Constantinopla, La Habana o las instalaciones de Abstergo) llegando incluso hasta el París de *AC Unity*. Ya sólo por las figuritas, merece la pena. Y como podéis ver en nuestro reportaje de ideas navideñas, hay más Monopoly de otras temáticas videojueguiles.

Figura Morrigan Gaming Heads

www.gamingheads.com 329$



Ya podéis encargar esta ultra detallada figura de Morrigan, uno de los personajes más conocidos y carismáticos de *Dragon Age Inquisition*. La estatua, de casi 50 centímetros, cuenta con dos ediciones. La "normal" cuesta 329 dólares y está limitada a 1.200 unidades y la "especial" (con la bola de fuego) sale por 359 y sólo han hecho 500 para todo el mundo. ¡Date prisa, que se agotan!

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME





FIFA 15 parece inamovible.

1. FIFA 15 (=)
2. Killzone Mercenary (↑)
3. MotoGP 14 (↑)
4. LEGO Ninjago: Nindroids (↑)
5. CoD: Black Ops Declassified (↑)
6. Invizimals: La Alianza (↓)
7. Motocross GP (N)
8. LEGO Marvel Superheroes (↓)
9. Jak & Daxter Trilogy (↑)
10. Ratchet Trilogy (↑)



Las recopilaciones triunfan en PS Vita.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA 82

DANGANRONPA 2: GOODBYE DESPAIR
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Curiosa aventura con una historia interesante y adictiva, aunque avanza de manera muy lenta y está en inglés. NOTA 78

GRAVITY RUSH ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT ¡Nuevo!
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

SOUL SACRIFICE DELTA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

ROL



CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82



DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Los seguidores de los RPG tácticos disfrutarán con esta aventura llena de humor con la que crear estrategias. NOTA 85

FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

TALES OF HEARTS R
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. ¡Y en castellano! NOTA 86



YS: MEMORIES OF CELCETA
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

RPG nipón con sabor clásico que tiene en los combates en tiempo real su principal baza. Eso sí, nos llega en inglés. NOTA 84

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

PLATAFORMAS

JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

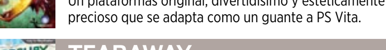
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91





TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

Cómics "Fábulas"

www.fnac.es | Varios precios

Si estáis disfrutando ahora mismo con *The Wolf Among Us*, sabréis que la última aventura gráfica de Telltale que ha salido en formato físico funciona como precuela de los cómics de Bill Willingham. Dichos cómics se están editando en castellano, primero en rústica y luego en "edición de lujo". Merecen la pena.



Set de Lego El Hobbit

www.toysrus.es | Varios precios

Aprovechando el reciente estreno de la tercera película de "El Hobbit" (llamada "La Batalla de los Cinco Ejércitos"), LEGO ha sacado unos cuantos sets temáticos nuevos. Entre todos ellos brilla con luz propia éste de La Montaña Solitaria. ¡Con Smaug incluido!




ACCIÓN



BORDERLANDS 2

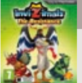
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mantiene los mimbres de la versión de PS3, pero a la hora de jugar y gráficamente está muy por debajo. Una pena. NOTA 65



DRAGON'S CROWN
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93



FREEDOM WARS
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84



INVIZIMALS LA RESISTENCIA ¡Nuevo!
» SONY » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

No tiene un desarrollo muy profundo pero aprovecha a tope la consola y el coleccionismo engancha mucho. NOTA 72



KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90



LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las dos primeras películas El Hobbit en versión LEGO. Divertido, aunque la fórmula ya empieza a cansar... NOTA 82

RESISTANCE: BURNING SKIES

» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82



TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las caerías en equipo. NOTA 87

UNIT 13 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89

VELOCIDAD



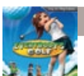
MODNATION RACERS: ROAD TRIP ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83



MOTOGP 14 ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79



WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online. NOTA 89

FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita... NOTA 80

STORE



BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86



FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92



GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89



HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento, ultraviolento y "pixelado". NOTA 84

MURASAKI BABY
» OVOSONICO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de puzzles que derrocha personalidad y con un apartado artístico único. Le falla la duración. NOTA 76



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



SWORD ART ONLINE
» NAMCO BANDAI » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Extenso RPG dirigido a los fans de la serie Sword Art Online. Ofrece 2 grandes localizaciones y muchos desafíos. NOTA 75



TABLE TOP RACING
» RIPSTONE » 5,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un entretenido arcade de carreras con coches de juguete, gran variedad de pruebas y modos y multijugador. NOTA 74

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95 €



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95 €



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99 €



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95 €



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95 €



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122
ARDISTEL | 12,95 €



Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.



La historia de PlayStation

El 3 de diciembre de 1994 se lanzó en el mercado japonés una nueva consola. PlayStation había llegado para quedarse. Tanto es así que, 20 años después, la marca sigue abanderando la industria de los videojuegos. Descubre cómo fueron los primeros pasos de Sony como "first party".

VIDEO

El 3 de diciembre de 1994 llegaba a las tiendas japonesas la primera PlayStation, una máquina que transformó la industria de los videojuegos para siempre. Ahora es una marca conocida por todos, pero Sony a prori no lo tenía nada fácil para abrirse hueco en un sector dominado fundamentalmente por Nintendo y Sega… Aunque su nacimiento vino propiciado en cierto modo por la "guerra" que mantenían ambas compañías en el ocaso de los 16 bits. Pero empecemos por el principio.

Los comienzos de Sony no tuvieron nada que ver con los videojuegos. Al igual que muchas de las grandes compañías japonesas, Sony surgió de las cenizas de la Segunda Guerra Mundial, con un emprendedor llamado Masaru Ibuka cuyo primer negocio consistió en reparar los miles de transistores que habían sido inutilizados durante la guerra. Ibuka y sus ingenieros convertían antiguas radios en receptores multi-banda capaces de captar emisoras de todo el país. El negocio funcionaba y, aunque sufrieron un sonoro fracaso produciendo ollas eléctricas para cocer arroz, en 1946 la compañía se establecía como Totsuko (Tokyo Tsushin Kogyo o Corporación de Ingeniería de Telecomunicaciones de Tokio). Eso sí, no utilizaron la marca "Sony" en los productos Totsuko hasta 1958. "Sony" hace alusión al vocablo latino "sonus" (sonido) y también se refiere a "sonny boy", una expresión que se usaba en aquellos años en Japón para describir a una persona "vanguardista y de espíritu libre". Sony sonaba tan bien que en 1961 pasó a ser el nombre de la compañía, que poco a poco fue posicionándose como empresa puntera en el sector de la electrónica, desarrollando productos como la primera grabadora de vídeo doméstica (1965) o el mítico Walkman (1979), su reproductor de audio estéreo portátil. Y en 1980, presentaría junto a Philips el formato CD, que fue clave para la entrada de la compañía en el sector de los videojuegos.

La otra PlayStation

Además de la unidad de CD para Super NES, Sony llegó a desarrollar un prototipo de consola compatible con los cartuchos de Super NES y con los juegos en formato CD. Se llamó… PlayStation. No llegó a ver la luz, pero fue el germen de la PlayStation "real".

En 1988, Nintendo inicia contactos con Sony para encargarle una unidad de CD para expandir su Super Nintendo, algo similar al Mega CD de Mega Drive. Y Sony se puso manos a la obra, desarrollando además un prototipo propio compatible tanto con los cartuchos de Super NES como con los juegos en el nuevo formato CD-ROM. Pero en la feria CES de 1991 Nintendo anuncia un acuerdo con Philips de características similares, lo que terminó provocando la ruptura del contrato con Sony. Esta "jugada" provocó, indirectamente, que Sony entrara de lleno en este negocio como "first party" (aunque ya dio sus primeros pasos varios años antes con el estándar MSX) ya que aprovechó gran parte del trabajo realizado para producir su propia consola.

En 1993 se creó una nueva división dentro de Sony Corporation: Sony Computer Entertainment, dedicada a los videojuegos. Y Norio Ohga colocó a Ken Kutaragi al frente de un equipo de 9 ingenieros para empezar a desarrollar lo que sería la primera consola de la compañía. Kutaragi tenía claras dos cosas. En primer lugar, su máquina debía ser capaz de gestionar con soltura gráficos en tres dimensiones (lo que él consideraba "el futuro"). Y por otro lado, tenía que ser un aparato multimedia, una idea que no sólo no ha perdido fuerza sino que fue ganando más importancia en las consolas de Sony posteriores. Y para este objetivo el formato CD era el idóneo.





Namco fue la primera "third party" que apoyó a saco a PlayStation, con "ports" sensacionales de sus recreativas como *Ridge Racer*, *Tekken*, *Ace Combat* o *Time Crisis*, algunos realizados en un tiempo récord.

Las cifras

962,01 millones de juegos de PlayStation se han vendido a lo largo de su historia. Sólo PS2 logró vender más.

104,25 millones de PlayStation se vendieron a nivel mundial. Es la cuarta consola más vendida de la historia.

299 dólares fue el precio de lanzamiento de PlayStation en Estados Unidos. 100 dólares menos que su competidora Saturn y una de las claves de que la consola triunfara desde sus inicios.

El éxito de PlayStation fue incontestable casi desde sus inicios y el apoyo de compañías como Namco, Squaresoft o Konami fue decisivo para lograr triunfar en tan poco tiempo.

Con la nueva consola ya en avanzado estado de desarrollo, ahora sólo faltaba lograr el apoyo de las "third parties", un objetivo que Sony cumplió sobradamente, y todas aquellas que no le apoyaron ya en el lanzamiento terminaron subiéndose más tarde a su carro ganador. La primera compañía importante que apoyó a PlayStation fue Namco, que en sólo seis meses fue capaz de desarrollar un gran "port" de su exitosa recreativa *Ridge Racer* para lanzarlo como juego estrella de lanzamiento, que acompañó el estreno de la consola en Japón junto a otros títulos como el RPG *Crime Crackers* o el primer *King's Field* de From Software, que llegaría pocos días después del lanzamiento de la máquina.
Así pues, el 3 de diciembre de 1994 PlayStation se pone a la venta en las tiendas niponas a un precio de 39,800 yenes (unos 270 euros), colapsando Akihabara y agotándose en pocas horas. Sólo un mes después del lanzamiento de la máquina, Sony funda SCEE en Londres (en mayo del año anterior se estableció SCEA en California) y ese mismo año abre también sus oficinas en España. En el E3 de 1995 (la primera edición de este evento), Sony dejó boquiabierto al mundo occidental mostrando juegos como el primer *Tekken* (otro grandioso "port" de Namco), *Battle Arena: Toshinden* o *Warhawk*, además de hacer "mucho ruido" promocionando su nueva marca con acciones como invitar a su fiesta del E3 a famosos de la talla de Michael Jackson.

El 9 de septiembre de 1995 PlayStation se estrena en Estados Unidos con una agresiva campaña de publicidad (otra de las claves de su éxito) y más de 100.000 reservas, con juegos de lanzamiento como *Rayman* o *Battle Arena: Toshinden*. Sale a la venta por 299 dólares, 100 dólares menos que Saturn, otro de los motivos de su éxito (Sony vendía la consola a un precio inferior al de coste). Un éxito que continuaría pocos días después en su lanzamiento europeo, que añade a su catálogo de lanzamiento otro clásico instantáneo: *Wipeout*. Antes de terminarse 1995 la consola ya tenía 34 juegos, con exitazos como *Tekken*, que fue el primer juego de PlayStation que superó el millón de unidades vendidas.

La piratería mata a tus héroes

Otro aspecto que contribuyó al fulgurante auge de Sony fueron sus campañas publicitarias. Inolvidables son el anuncio de Fifi y éste de la niña visitando las tumbas de nuestros héroes que "murieron" víctimas de la piratería... Aunque la piratería ayudó a popularizar la consola en estos años.

A partir de aquí empiezan los mejores años de PlayStation, en los que arrancan series legendarias, muchas de las cuales han llegado hasta nuestros días. En 1996, un joven y aún desconocido Shinji Mikami lanzaba *Resident Evil*, inventando el "survival horror". Ese mismo año, Naughty Dog en colaboración con Mark Cerny (que lustros después terminaría siendo el arquitecto de PS4) crean uno los personajes más queridos del mundillo PlayStation: Crash Bandicoot, que durante esta etapa casi funcionó como "mascota" de Sony. Y para terminar el año, Core Design iba a poner patas arriba la industria con una aventura en 3D protagonizada por uno de los mayores iconos de los videojuegos: Lara Croft. Y Sony logró cerrar un acuerdo de exclusividad para las dos entregas siguientes que según Chris Deering, presidente de SCEE en aquellos años, "fue muy beneficioso para ambas partes".

A finales de 1996, había 10 millones de PlayStation distribuidas por todo el mundo. Y a partir de 1997 muchas compañías más se van a subir al carro de Sony. Como Konami, que »

Personalidades clave en los inicios de PlayStation



NORIO OHGA Presidente de Sony Corp. en su etapa de máxima expansión y artífice del CD, apostó por Ken Kutaragi y su PlayStation. En 2011 falleció.



KEN KUTARAGI. Considerado con toda justicia "el padre de PlayStation", fue responsable también de PS2, PSP y PS3. En 2007 se retiró de la "primera línea".



KAZUNORI YAMAUCHI. Con sus dos *Gran Turismo* en PlayStation, su estudio fue uno de los primeros en exprimir la posibilidades de la consola.



PHIL HARRISON. Hombre fuerte de SCEE en occidente en estos años, logró el apoyo de las compañías gracias a un gran sistema de "royalties". Ahora está en Microsoft.



JAMES ARMSTRONG. Comenzó al frente de Columbia Tristar Home. En 1995 nace Sony Computer Entertainment España y, 20 años después, sigue dirigiéndola.



En PS vivimos momentos inolvidables, como el arranque de *FFVII* (en castellano) o Psycho Mantis moviendo nuestro Dual Shock con su mente en *MGS* (¡y doblado!). Y con una calidad de sonido brutal.

en noviembre de ese año editó su inolvidable *Castlevania: Symphony of the Night*; o Squaresoft, que con su ultrarecordado *Final Fantasy VII* contribuyó a popularizar decisivamente y para siempre los J-RPG en nuestro país (gracias también a los esfuerzos que hizo Sony España para traducirlo). Todo un fenómeno de masas que por primera vez triunfaba en una consola que no era de Nintendo.

En ese mismo año, Sony lanza el primer Dual Shock, que actualiza el pad original de PlayStation añadiéndole dos sticks analógicos y dos motores de vibración, que mejoraban la idea del Rumble Pack para Nintendo 64 presentado un año antes. El primer *Gran Turismo* fue uno de los primeros juegos que hicieron un gran uso de este nuevo control pad. En agosto de 1997 había 20 millones de PlayStation distribuidas por todo el mundo, una cifra que en febrero de 1998 ascendió a 30 millones. Juegazos como *Tekken 3, Spyro the Dragon* o *Medievil* ayudaron a esta imparable escalada de ventas, aunque también contribuyó mucho lo sencillo que era piratear la consola en esta etapa. Nosotros estamos radicalmente en contra de la piratería, pero hay que reconocer que si PlayStation arrasó y se terminó imponiendo a sus competidoras no sólo fue por su precio y su gran catálogo, sino también por lo barato que era acceder a todos esos juegazos si tenías la consola "chipeada", que era lo más habitual...

Piensa en blanco

En el año 2000, casi acompañando el lanzamiento de PS2, Sony lanza un nuevo modelo de PlayStation de formas redondeada y en color blanco, más pequeña y ligera (la fuente de alimentación estaba fuera) que la original y más barata de producir. Se le podía "acoplar" una pantalla LCD para hacerla "portátil".

En 1999 la consola estaba en su punto álgido de madurez, con juegazos como *Metal Gear Solid, Ape Escape, Syphon Filter, Silent Hill, Gran Turismo 2, Final Fantasy VIII, Soul Reaver, Medal of Honor...* La popularidad de la consola era tal que nuestra editorial (que por aquel entonces aún se llamaba Hobby Press) lanzó una revista dedicada exclusivamente a este sistema. En febrero de 1999 nacía PlayManía, con Sonia Herranz y Alberto Lloret ya en el "staff" desde sus inicios. ¡Somos casi tan viejos como PlayStation!

En diciembre de 1999 Sony ha "colocado" 70 millones de consolas en todo el mundo, y ya tiene más que allanado el camino para su sucesora, PlayStation 2, que saldría el año siguiente... Aunque todavía nos quedaban muchas joyas por disfrutar en la gris de Sony, como los *Driver, Tony Hawk's, Vagrant Story, Final Fantasy IX...* Bueno, decimos "la gris" aunque deberíamos decir "la blanca", ya que por estas fechas Sony lanzó un nuevo modelo de PlayStation más pequeña y de formas redondeadas, en color blanco, bautizada como PSone.

PlayStation contribuyó decisivamente a popularizar los videojuegos como forma de entretenimiento, aparte de albergar algunas obras maestras que nunca podremos olvidar.

En los años siguientes coexistió con PS2 y aunque aún le quedaban juegos muy interesantes (como *Fear Effect 2, Syphon Filter 3* o *Alone in the Dark: The New Nightmare*), poco a poco le cedió todo el protagonismo a su hermana mayor. El último juego lanzado oficialmente en España para PlayStation fue *FIFA 2005.* Y en 2006, Sony anuncia que deja de fabricarla oficialmente. Es la cuarta consola más vendida de la historia (104,25 millones) y la segunda consola que más juegos ha vendido de la historia (un total de 962,01 millones, solamente por detrás de los inalcanzables 1661,95 millones que logró vender PS2). Sin la irrupción de PlayStation, el devenir de esta industria seguro que habría sido muy distinto. Y, sobre todo, contribuyó decisivamente a popularizar los videojuegos. ¡Nunca la olvidaremos!

Periféricos imprescindibles e inolvidables



EL PRIMER CONTROL PAD No vibraba ni tenía sticks. Seguro que muchos de vosotros ni os acordabais de que existía.



EL PRIMER DUAL SHOCK. Triunfó tanto que su diseño se mantiene hoy (pero incorporando nuevas funciones, claro). ¡Y tenía cable!



EN LA MEMORY CARD guardábamos nuestras partidas. (obviamente, PlayStation no tenía disco duro). La consola tenía dos ranuras para ellas, por si había que copiarlas.



ASÍ DE APARATOSO ERA EL MULTITAP de PlayStation, que nos permitía ampliar el elenco de jugadores en la misma consola (la consola sólo tenía dos puertos para los mandos).



LA PISTOLA G-CON DE NAMCO nos permitía disfrutar en nuestra consola de arcades de pistola como *Time Crisis*, como en los salones recreativos.

20 juegos para celebrar el aniversario de PlayStation

Nos ha resultado doloroso elegir sólo 20 juegos para ilustrar algunos de los mejores momentos de la historia de la primera PlayStation. ¡Tiene tantas joyas en su catálogo que es muy difícil!



SEPTIEMBRE 1995

RIDGE RACER

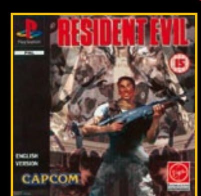
Namco se curró un "port" de su recreativa en sólo 6 meses para llegar a tiempo para el estreno japonés de la consola. Fue uno de los juegos de lanzamiento más importantes también en EE.UU. y Europa.



SEPTIEMBRE 1995

WIPEOUT

En Europa también había estudios trabajando en PlayStation desde sus inicios, como Psygnosis, autores de este *Wipeout* o de *Destruction Derby*. En 1999 pasó a llamarse Sony Studio Liverpool.



1 DE AGOSTO 1996

RESIDENT EVIL

PlayStation vio nacer el juego que se inventó lo de "survival horror". Luego lanzaron un *Director´s Cut* que fue compatible con el Dual Shock, aparte de *RE2* y *RE3: Nemesis*. ¡Brutales!



17 DE NOVIEMBRE DE 1997

FINAL FANTASY VII

Con él se desató la fiebre por los J-RPG en España, a lo que ayudó que llegara traducido. Era la primera vez que un *FF* triunfaba fuera del paraguas de Nintendo. Llegaron para quedarse: *FFVIII, FFIX*...



25 DE NOVIEMBRE DE 1996

TOMB RAIDER

La primera aventura de Lara nos dejó boquiabiertos. Con ella había nacido todo un icono de los videojuegos, siempre muy asociado a la marca "PlayStation". Por desgracia esto ya no es así ahora...



NOVIEMBRE 1996

CRASH BANDICOOT

En 1996 nace Crash Bandicoot, uno de los personajes más queridos de PlayStation. Sus tres primeras entregas y su juego de karts (todos ellos desarrollados por Naughty Dog) fueron la bomba.





NOVIEMBRE 1997

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT

El primer "metroidvania" de la historia salió en PlayStation.



8 DE MAYO DE 1998

GRAN TURISMO

Gran Turismo fue el primer gran simulador de coches aunque su segunda entrega le superó en todos los aspectos.



3 SEPTIEMBRE 1998

TEKKEN 3

Aunque el primero nos sorprendió y mucho, el techo de la lucha en PlayStation lo marcó el excelente *Tekken 3*. Gran trabajo de Namco.



OCTUBRE 1998

MEDIEVIL

Sir Daniel es otro de los personajes más icónicos y recordados de la primera PlayStation. Resucitó en PSP.



MAYO 1999

ISS PRO EVOLUTION

En PlayStation empezamos a vivir los apasionantes duelos entre *FIFA* y *PES* (aunque aún no se llamara así). *ISS Pro Evolution* fue el primer simulador "moderno" y la base para el futuro.



26 DE FEBRERO DE 1999

METAL GEAR SOLID

Uno de los mejores juegos no sólo de la consola, sino también de toda la historia, repleto de momentos inolvidables que además nos llegó doblado al castellano. Una aventura irrepetible.



OCTUBRE 1998

SPYRO THE DRAGON

Insomniac se encargó de los tres primeros juegos de Spyro, todos ellos plataformas de gran calidad. Por desgracia, las entregas posteriores no mantuvieron el tipo. Otro personaje "muy PlayStation".





2 DE JULIO 1999

APE ESCAPE

Cazar monos chiflados fue otra de las divertidas locuras que hicimos con PlayStation. Tanto, que los "Pipo Monkey" fueron otro de los iconos de Sony. Fue el primer título que obligaba a jugar usando Dual Shock.



9 DE JULIO 1999

SYPHON FILTER

Un grandioso juego de acción que contó con dos entregas más en PS2. Gabriel Logan siguió salvando el mundo de conspiraciones malvadas en PS2, pero poco a poco fue perdiendo fuelle...



1 DE AGOSTO DE 1999

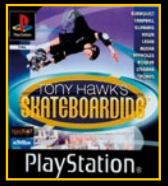
SILENT HILL

Otro de los inolvidables de PlayStation. Un juego de terror absolutamente colosal, que no sólo logró superar las limitaciones de la consola sino que además les sacó provecho.

2000

TONY HAWK´S SKATEBOARDING

En PlayStation también se pusieron de moda los juegos de "skate" y deportes extremos.



2 DE JULIO DE 2000

DRIVER

Driver es otra saga con solera que nació en PlayStation. Las dos aventuras "sobre ruedas" de John Tanner en PSone son memorables.



1999

SOUL REAVER

La secuela de *Blood Omen* fue otra sorprendente aventura de acción con una ambientación sobresaliente.



1999

MEDAL OF HONOR

Los shoot'em up subjetivos bélicos hoy son "el pan nuestro de cada día" pero en 1999 *MoH* abrió fuego con una entrega producida por Steven Spielberg..



STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Sara Fargas Maquetación.

Colaboradores: Mercedes López, Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Bruno Sol, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 3/2015

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **16** DE ENERO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE
Los exclusivos de PS4 en 2015

2015 va a ser un año cargadito de grandes juegos y muchos de ellos van a ser exclusivos para PlayStation. El mes que viene haremos un repaso a todos los títulos que sólo se podrán jugar en PS4 (desde Uncharted 4 a *BloodBorne* o *Until Dawn, pasando por Street Fighter V* o *Rime*), pero no nos olvidaremos tampoco de otros juegazos como *Batman Arkham Knight, Evolve, Mortal Kombat X*...



» REPORTAJE
TODO SOBRE RESIDENT EVIL

Es una de las sagas con más solera del universo PlayStation y el mes que viene os contaremos su historia y repasaremos los próximos juegos en engrosar sus filas, como la remasterización del juego original o *RE Revelations 2*.



» REPORTAJE
LOS FREE TO PLAY DE PS4 Y VITA

En PS Store cada vez hay más juegos que pueden descargarse y jugarse totalmente gratis. El mes que viene te mostraremos los mejores.

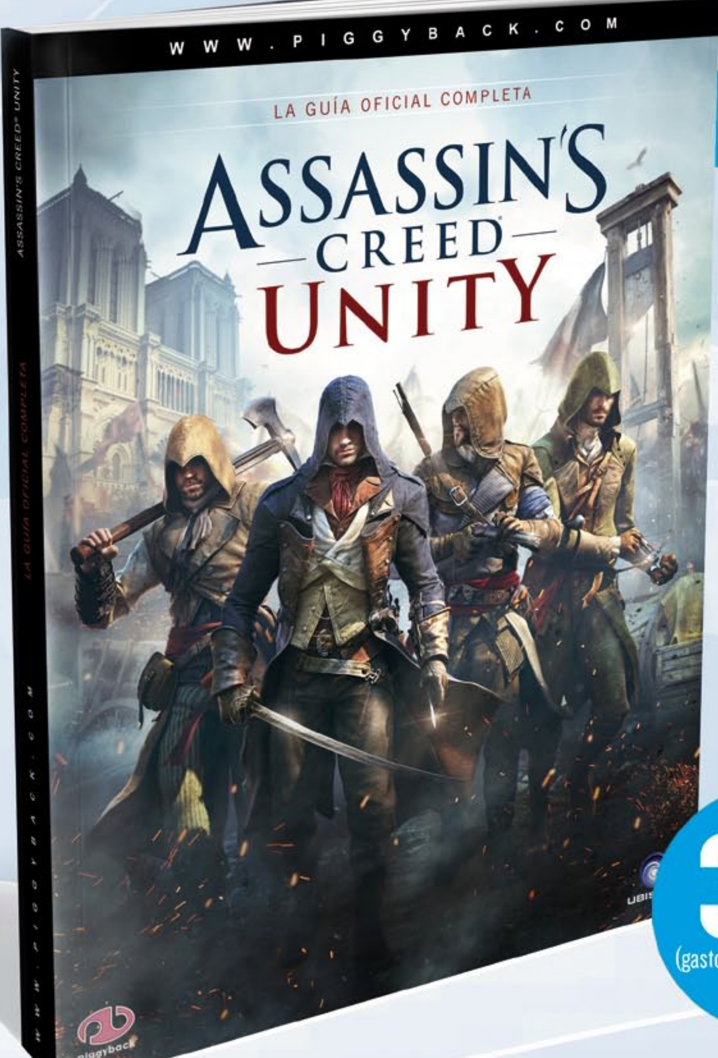
» SUPLEMENTO
CALENDARIO 2015

Con el año recién estrenado, os regalaremos un calendario con las imágenes más espectaculares de los juegazos de 2015. E intentaremos que nos quepan los meses y los días...



Suscríbete a Playmanía

12 números de Playmanía + GUÍA ASSASSIN'S CREED UNITY



LA GUÍA OFICIAL COMPLETA

- Completa el juego al 100%: misiones principales, secundarias y cooperativas; desafíos opcionales como las historias de París, las búsquedas de reliquias, los asesinatos por resolver, las distorsiones temporales y los robos. Todo pensado para que completes el juego al 100%.
- Todos los secretos: todos los desbloqueables, extras, objetos coleccionables, archivos de Abstergo ocultos... Y todos los logros y trofeos para que no te pierdas ni uno.
- Recorrido revolucionario: un recorrido fácil de seguir que cubre cada paso de la aventura de Arno Dorian y que incluye anotaciones, mapas y capturas de pantalla con todo detalle.
- Fiable: estadísticas, diagramas y análisis de expertos que proporcionan una comprensión global del sistema y las funciones del juego, entre ellas el nuevo sistema de habilidades, las reformas de la villa, los puntos de credo y el nuevo equipo, como la hoja fantasma.
- Análisis de la historia: incluye un resumen exhaustivo de la saga y un amplio análisis de los acontecimientos más relevantes de la historia de Assassin's Creed Unity.

308 páginas. PVP: 19.99€

DISTRIBUIDO POR KOCH MEDIA

35€ (gastos de envío incluidos)



Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/playmania
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Razer

BLACKWIDOW ULTIMATE

TECLADO MECÁNICO ELITE GAMING



TECLAS COMPLETAMENTE PROGRAMABLES
+ 5 TECLAS ADICIONALES
CON GRABACIÓN SIMULTÁNEA DE MACROS

TECLAS DE ACCESO A FUNCIONES MEDIA
PARA UN FÁCIL CONTROL DEL SONIDO
Y REPRODUCCIÓN DE MEDIOS

CONECTORES DE SALIDA DE AUDIO
Y ENTRADA MICROFONO TIPO JACK
PARA FACILITAR EL USO DE AURICULARES

COMBINACIÓN DE 10 TECLAS
CON PROTECCIÓN CONTRA
INTERFERENCIAS (ANTI-GHOSTING)

TECLAS CON
RETROILUMINACIÓN INDIVIDUAL
CON UNA POTENTE CONTRALUZ

PRESENTANDO LOS
NUEVO Y EXCLUSIVOS
SWITCHES MECÁNICOS DE RAZER™

Los primeros switches mecánicos del mundo diseñados por y para gaming – con una gran velocidad de respuesta a la pulsación y durabilidad mejorada.

Los nuevos Switches Mecánicos de Razer™
Diseñados para gaming

Mayor Durabilidad
Comparados con los switches estándar tradicionales

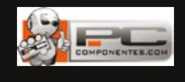
Teclas con retroiluminación individual
Mejor visibilidad incluso en condiciones de baja iluminación

Disponible en versión Español

Ya disponible en:

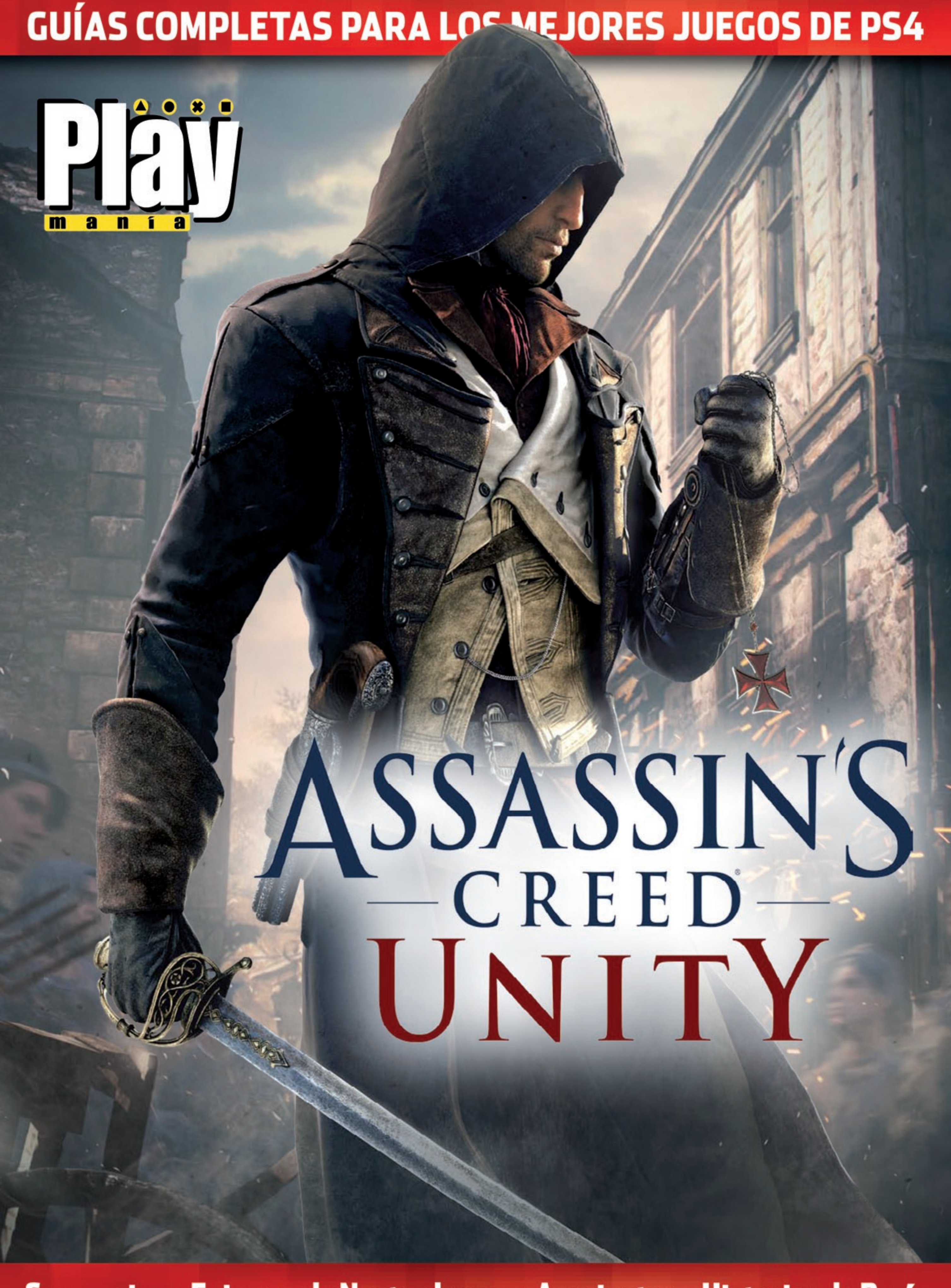








www.razerzone.com/blackwidow


GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4
Play manía
ASSASSIN'S CREED
UNITY
Secuencias • Enigmas de Nostradamus • Asesinatos • Historias de París

CONTROLES

CONTROLES:
Cruceta: Acceso rápido a equipamiento
Stick izquierdo: Mover al personaje
Stick derecho: Mover la cámara
L1: Hacer zoom / apuntar
L2: Agacharte
R2: Realizar parkour
R3: Centrar la cámara
■: Sacar arma
▲: Vista de águila
●: Botón de acción
✖: Cubrirse
Start: Menú de pausa
Select: Mapa de la ciudad



INFORMACIÓN BÁSICA

SINCRONIZA LAS ATALAYAS

Uno tus primeros pasos debe ser la sincronizar con las atalayas que verás repartidas por todo París. Puedes dedicar tus primeras horas de juego a explorar un poco la ciudad o en el camino hacia las misiones principales del juego e ir sincronizando en ellas. Gracias a las atalayas podrás usar el viaje rápido en ellas y también verás todos los puntos de interés alrededor de la zona 1.

EL EQUIPO DE UN ASESINO

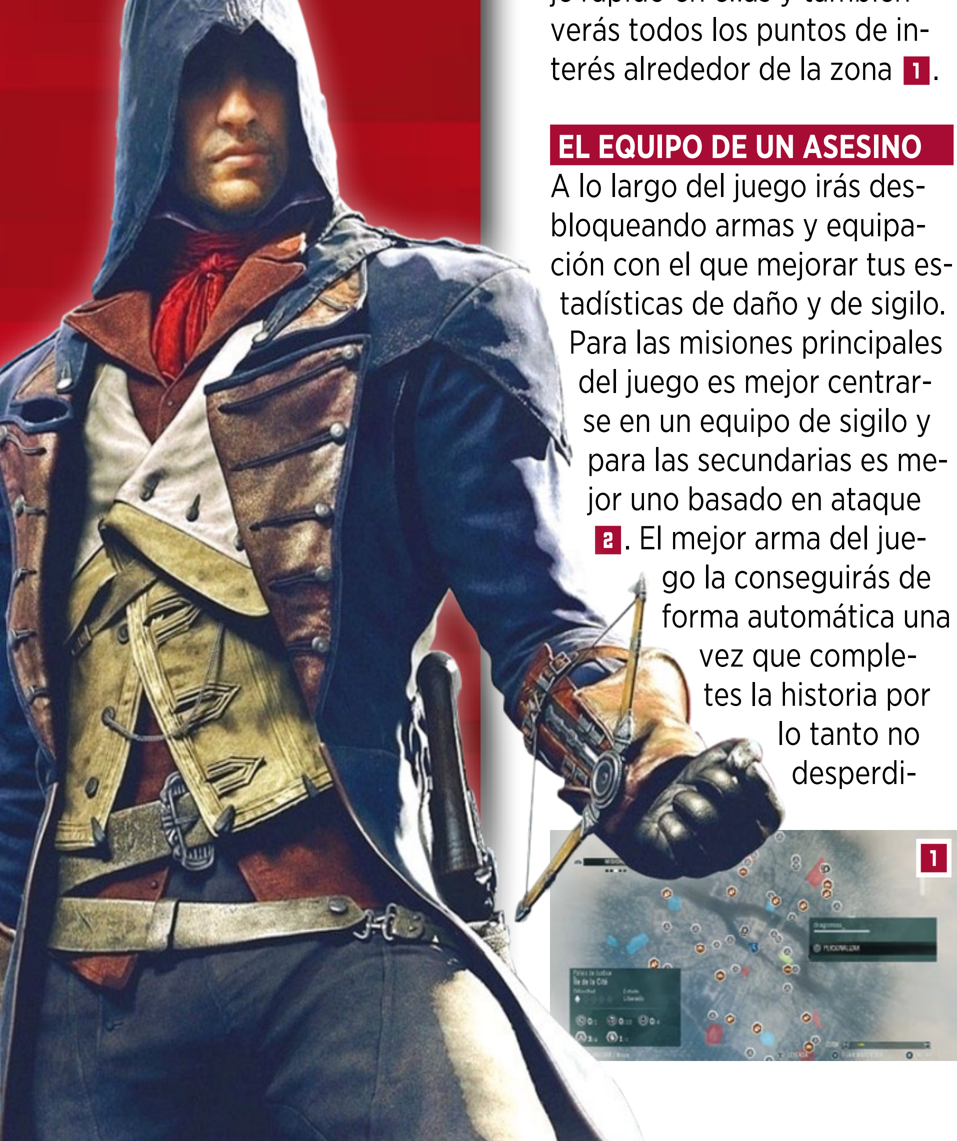
A lo largo del juego irás desbloqueando armas y equipación con el que mejorar tus estadísticas de daño y de sigilo. Para las misiones principales del juego es mejor centrarse en un equipo de sigilo y para las secundarias es mejor uno basado en ataque 2. El mejor arma del juego la conseguirás de forma automática una vez que completes la historia por lo tanto no desperdicies mucho dinero comprando todas las armas según vayas consiguiendo dinero.

MEJOR MÉTODO DE CONSEGUIR DINERO

El mejor método que existe de conseguir dinero está disponible desde el inicio de la Secuencia 3 y el primer paso será completar la misión "Auto-Da-Fé". Una vez completada céntrate en mejorar el Café Théâtre para desbloquear más misiones y complétalas para conseguir una gran cantidad de dinero en poco tiempo.

APLICACIÓN COMPANION PARA MÓVILES

Si dispones de un móvil iOS o Android tendrás la posibilidad de descargar una aplicación llamada Companion con la que ampliar la experiencia de juego a base de resolver enigmas. Al resolver los enigmas desbloquearás misiones y recompensas únicas en el juego. No hace falta jugar a esta aplicación para conseguir el 100% del juego.



1



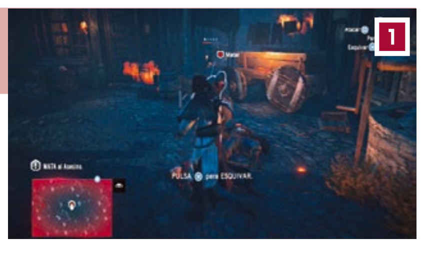
2

GUÍA PASO A PASO

La historia de *Assassin's Creed Unity* está dividida en 12 secuencias. A continuación te indicamos los mejores métodos para completar cada una de las misiones completando todos los objetivos secundarios para alcanzar el 100% del modo historia.

PRÓLOGO

Al iniciar el juego por primera vez te encontrarás usando el sistema HELIX gracias al cual vivirás la historia de La tragedia de Jacques de Molay. Cuando acabe la introducción tomarás el control de un templario y debes seguir a De Molay. Tras la escena tendrás que avanzar tú solo hasta el punto indicado para ver cómo levantan el puente de entrada. Sube por la pared de la izquierda hasta entrar por una ventana, sal por la siguiente y sube por la fachada hasta el tejado. Sigue el camino por la puerta por la que sale humo y baja por las escaleras para llegar a una sala donde tendrás otra


1

escena. Sigue al asesino que escapa con el artefacto y prepárate para luchar contra él un par de veces 1 antes de tener que se inicien las escenas con las que finalizará el prologo.

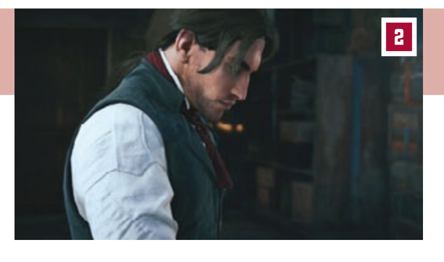
SECUENCIA 1

RECUERDO 1: RECUERDOS DE VERSALLES

- **Pasar por encima/debajo de cinco objetos.**
- **No dejes que te ataquen.**

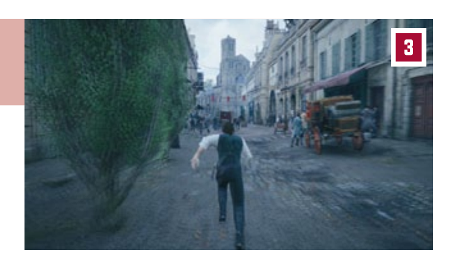
Tomarás el control de Arno de joven. Recorre el pasillo para seguir a la chica hasta un patio interior. Tendrás que robar una manzana central y luego esconderte en una de las tiendas de la esquina del jardín para dar esquinazo al guardia. Vuelve a seguir a la chica dentro del palacio para ver una trágica escena...

Después controlarás a Arno adulto 2. Mientras persigues al que te ha robado el reloj debes pasar por encima o debajo de cinco objetos. El primero es la


2

ventana de la primera casa por la que pasarás y el segundo, la mesa de madera justo después de la ventana. El tercero es una mesa de madera antes de entrar en la siguiente casa. El cuarto es una tabla con pescado en la zona del mercado y una ventana de la siguiente casa.

Al llegar al siguiente mercado embiste al ladrón para recuperar tu reloj y pasa inadvertido para que dejen de perseguirte. Para ello corre en cualquier dirección y busca un carro de heno en el que esconderte. Cuando hayas pasado desapercibido

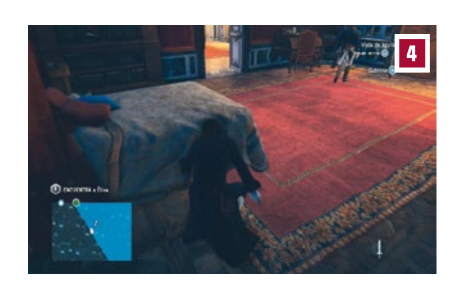

3

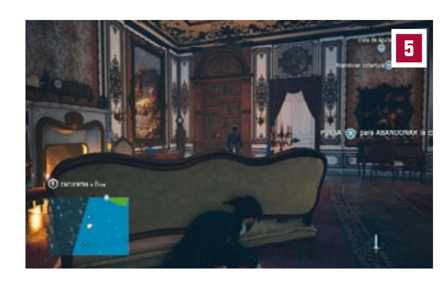
ve a la hacienda de La selle para ver una escena.

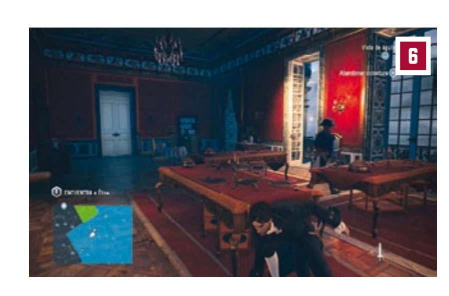
RECUERDO 2: LOS ESTADOS GENERALES

- **Bloquear dos ataques.**
- **Esquivar dos ataques.**

Tras la introducción, persigue el carro donde va el señor al que debes devolver la carta. Te cerrarán el paso 3 y deberás dar un rodeo o avanzar por los tejados hasta una especie de mercadillo donde alcanzarás el carro. Al descubrir que no está el objetivo, sube a la atalaya que te indican para sincronizar. »







»**Desciende a la entrada del palacio** y avanza oculto entre la muchedumbre sin que los guardias te vean. Para que no te vea el guardia que vigila la entrada principal, agáchate junto a las plantas y no corras. Ya dentro puedes andar con tranquilidad hacia el ala izquierda y cruzar la puerta del objetivo principal.

Sigue avanzando y cruza el siguiente pasillo. Baja por una escalera hasta la zona principal. Usa la Vista de águila para mirar a la zona del trono y localiza a tu objetivo. Luego, sal por el otro lado subiendo la escalera. Tras la escena deberás enfrentarte a los hermanos de antes.

En este momento se activarán los dos objetivos secundarios. En el enfrentamiento con el primer hermano debes bloquear dos ataques y cuando luches contra el otro debes esquivar otros dos. Tras derrotarlos verás una escena y luego debes huir.

RECUERDO 3: ALTA SOCIEDAD

•No te metas en problemas.

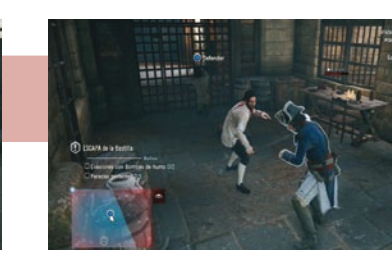
Escala por la pared del edificio y entra por una ventana para llegar a la planta superior. Ve a la derecha, examina la puerta del fondo y disfruta de la escena.

Ya por la noche te encontrarás en un palacio. Avanza entre la multitud del lado izquierdo hasta la ventana que te indican. Cuando ningún guardia mire, sube por la pared y entra por la ventana. Avanza despacio. En la siguiente habitación ve a la izquierda y ocúltate tras la cama hasta que estés seguro de que los guardias no vigilan **4**. Sigue avanzando dos habitaciones más y ocúltate detrás del sofá hasta que el guardia mire la chimenea **5**. En la siguiente sala ocúltate tras la mesa de la izquierda y espera a que el guardia se acerque a la ventana para pasar y salir por la ventana abierta del lado derecho **6**. Avanza por las terrazas.

Aquí no hay guardias pero no debes ir corriendo. Avanza rodeando la planta hasta alcanzar a Élise. Tras la escena sal por la ventana y salta al patio interior. Ahora se activa el **objetivo secundario**, así que permanece alerta para que note detecten. Entra por la puerta de la derecha y avanza despacio para que no te descubran los guardias de la siguiente sala. Usa la cobertura de los objetos de la izquierda y cruza con cuidado dos salas más, siempre por la izquierda.

SECUENCIA 2





RECUERDO 1: ENCARCELADO

•Realiza dos paradas perfectas.
•Realiza dos evasiones usando las bombas de humo.

Comienzas en el interior de una celda. Puedes intentar hacer amigos, mirar por la ventana o dormir en el colchón. Tras un combate de entrenamiento **7**, el preso te llevará a una de las paredes de la celda: examínala con la Vista de águila para descubrir información. Luego, ocúltate en la derecha y cuando entren los guardias noquéalos.

Corre por el pasillo junto a tu compañero. Deberás luchar contra unos guardias mientras él intenta abrir una puerta. Aquí se activan los dos objetivos secundarios **8**, realiza dos para-

das perfectas y usa las bombas de humo dos veces antes de acabar con todos los enemigos.

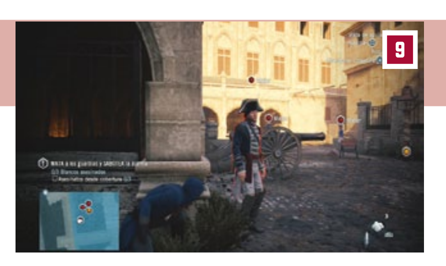
El resto del recuerdo consiste en seguir a tu compañero, alguna pelea contra guardias, un poco de escalada y un salto de fe.

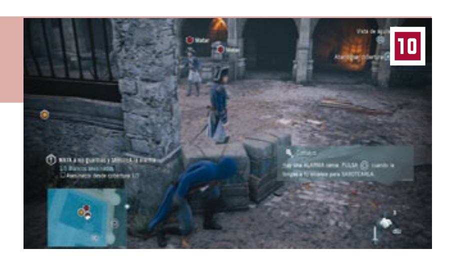
RECUERDO 2: RENACER

- **Sin objetivos secundarios.**

Esta misión es bastante básica. Escala por la fachada de Sainte-Chapelle y entrar por la puerta de madera, a la derecha de la vidriera. Una vez dentro examinar el dispositivo junto a la barandilla para colocar el emblema y hacer que las lámparas se muevan. Cruza por las lámparas y maderas hasta el otro extremo y cuando te asomes verás cómo se abre el suelo. Realiza un salto de fe y te encontrarás en una base subterránea. Sigue a Belec hasta la zona principal donde iniciarás el ritual de inicio en la senda de la hermandad de los asesinos.
Sufrirás unas alucinaciones en las que revivirás partes de tu pasado. Es una zona sencilla y sólo debes ir avanzando por los recuerdos que se van sucediendo hasta completar el recuerdo y con ello la secuencia 2.

SECUENCIA 3





RECUERDO 1: GRADUACIÓN

- **Realiza tres asesinatos desde coberturas**

Baja por la fachada izquierda del patio para llegar al tejado donde está el primer guardia. Salta al patio y acaba con él desde la cobertura de la columna 9. Espera a que los guardias estén mirando al lado opuesto y ve a la derecha. Salta sobre el muro y ocúltate tras las cajas de madera, junto al guardia que no patrulla. Elimínale mientras el otro sigue su ronda 10.

Ahora ocúltate tras una de las columnas de la izquierda y espera a que el guardia haga su ronda para acabar con él desde la cobertura para completar el objetivo secundario. Tras la escena, acaba con el guardia que pide auxilio y sigue a Belec huyendo de los guardias.

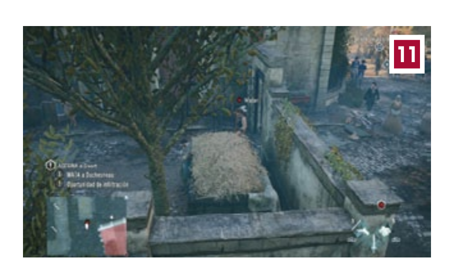
RECUERDO 2: CONFESIÓN

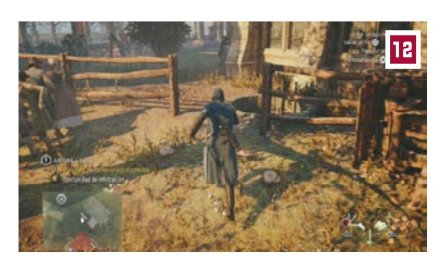
- **Realiza dos asesinatos desde escondrijos.**
- **El enemigo no debe activar la alarma.**

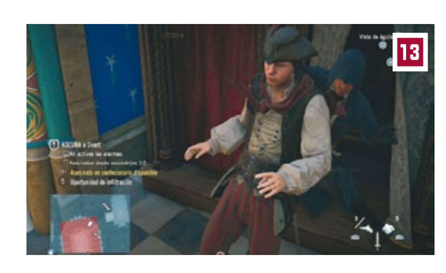
Si fallas en el primer paso de esta misión de asesinato, sólo debes reiniciarla hasta lograrlo.

Baja por la facha derecha del edificio, cruza entre la multitud y usa la Vista de águila para localizar a tu objetivo. Luego, sube por la fachada y ve hacia la izquierda del tejado para realizar un salto de fe que te hará caer en un carro de heno. Espera a que se acerque el objetivo y eliminarle desde el carro 11.

Sal del carro y salta el muro para llegar a la calle junto a la iglesia. Avanza hasta el extremo opuesto. Debes entrar por la alcantarilla de la parte trasera de una iglesia en el lado derecho 12. Avanza por las cloacas y sube por las escaleras de la izquierda. Antes de subir por la siguiente escalera, pulsa un botón en la pared para que se abra un camino secreto. »







»**Desde este punto se activan los objetivos secundarios**. Evita subir corriendo y usa la Vista de águila para localizar a los enemigos que patrullan. Espera a que el guardia de la derecha haga su ronda y ocúltate en el confesionario de la derecha 13. Cuando pase cerca acaba con él. Sal y acaba con el otro.

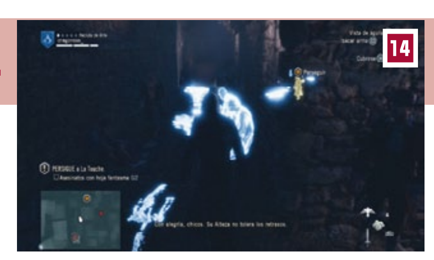
Sigue avanzando despacio hacia la derecha y ocúltate tras la tela roja. Usa la Vista de águila para localizar a los dos guardias que quedan y cuando el más lejano esté haciendo la ronda deja que el primero te vea para que venga a inspeccionar: acaba con él. Repite el proceso con el otro y entra en un confesionario que verás a la derecha. Espera a que tu objetivo principal entre. Si quieres, puedes esperar a que termine la conversación y acabar con él, aunque si no eres rápido perderás la posibilidad de realizar el segundo asesinato desde escondrijo. Cuando le elimines, sal de la iglesia por las cloacas igual que entraste.

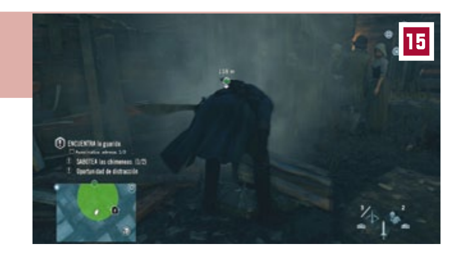
PUENTE DEL SERVIDOR: FIN DE SIGLO

•Sin objetivos secundarios.

Esta misión transcurre en La Belle Epoque de París, en 1898. No tiene dificultad, sólo debes avanzar haciendo parkour.

SECUENCIA 4





RECUERDO 1: EL REINO DE LOS MENDIGOS

•Realiza dos asesinatos usando la hoja fantasma.

•Haz dos señuelos con bombas.

Tu primer objetivo es entrar en la Corte de los Milagros y buscar a un objetivo concreto con la Vista de águila. Nada más empezar, sube por la pared de la derecha y avanza por los tejados mirando hacia abajo para encontrarle en la planta inferior de una casa. Entra en ella.

Tras la escena deberás perseguir al objetivo. Si le pierdes la pista usa la Vista de águila para mirar el rastro de sangre del suelo 14. Completa el objetivo secundario de la Hoja fantasma antes de llegar al hospital.

Tras un largo paseo llegarás a la casa final y verás que la zona está llena de enemigos. Aquí tienes el objetivo secundario de distraer a dos guardias con las bombas. Sube por el carro que está inclinado en el lado izquierdo de la calle para entrar en un edificio y usa una bomba a través de la ventana para distraer a los enemigos del siguiente patio. Sal por la ventana cuando el guardia del tejado no vigile y acaba con él y con dos guardias que verás en unas pequeñas terrazas más adelante. Entra por terraza del primero y acaba con los enemigos. Cuando ya no quede nadie, baja al sótano para ver un vídeo. Luego, escapa de la zona y pasa inadvertido.

RECUERDO 2: EL REY HA MUERTO

•Realiza tres asesinatos aéreos.

•Realiza dos asesinatos usando la hoja fantasma.

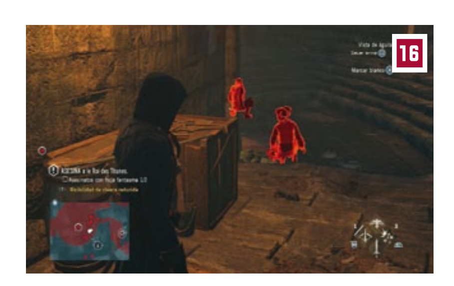
Antes de iniciar la misión asegúrate de tener la habilidad Aprendiz de cerrajero y todas las ganzúas que puedas.

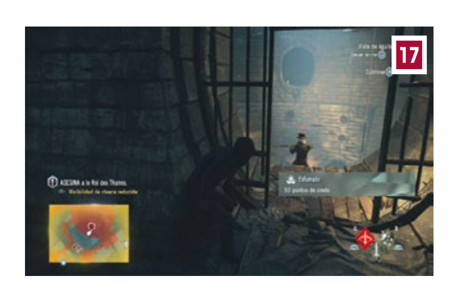
Al empezar ya tienes el objetivo secundario de los asesinatos aéreos. Si miras abajo a la izquierda verás un guardia con el que puedes empezar. Luego escóndete porque una pareja de guardias patrulla la zona. Si eres paciente puedes acabar con uno realizando un asesinato aéreo y con el otro cuerpo a cuerpo. Al llegar a la zona central verás otra pareja de guardias en la calle de la derecha, realiza el tercer asesinato aéreo y acaba con el otro guardia.

Antes de salir de la zona puedes tapar los conductos de las cloacas 15 para reducir la visibilidad en la parte final de la misión y que sea más fácil.

Ve al siguiente punto de la misión, cruza por el tejado y el árbol para llegar a una cuerda y acaba con los enemigos que luchan contra los mendigos para conseguir su apoyo. Sigue el camino marcado hasta las cloacas.

Esta primera zona es fácil e incluso puedes elegir entre acabar con todos los enemigos cuerpo a cuerpo o con sigilo. Sigue por las cloacas hasta encontrar al objetivo principal y avanza un tramo más hasta llegar a la zona circular roja donde está. Antes de intentar llegar a la posición de Roi des Thunes acaba con todos los enemigos. Empieza por el lado izquierdo y deslízate por el hueco de la pared para acabar con el primero con la Hoja fantasma. Vuelve atrás y sigue hasta el otro extremo para acabar con dos más que verás agachados 16. Acaba con uno con la Hoja fantasma para completar el objetivo secundario. Sube por la escalera de madera del lado izquierdo, justo antes de llegar a estos últimos guardias, y arriba acaba con el guardia que ves a la derecha antes de cruzar por las maderas. Llegarás a una puerta de metal que debes abrir con las ganzúas. Cruza por la puerta y espera a pasar inadvertido para rodear el túnel y llegar a la espalda de Roi de Thunes. Baja con cuidado y acaba con él usando la Hoja oculta para conseguir el asesinato perfecto 17.





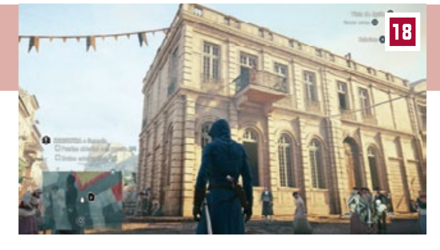
Ya sólo te queda escapar de las cloacas siguiendo el camino marcado. La visibilidad del enemigo se ve reducida si antes tapaste los conductos.

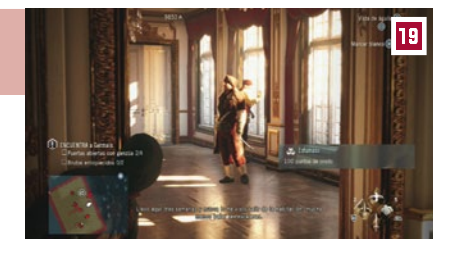
SECUENCIA 5

RECUERDO 1: EL PLATERO

- **Abre cuatro puertas usando las ganzúas.**
- **Enloquece a dos brutos.**

Asegúrate de tener todas las ganzúas y cargas de la Hoja enloquecedora que puedas.





Ve hacia la derecha del edificio principal y en la esquina mira arriba para ver una cuerda que cruza la calle y que lleva hasta una ventana por la que debes colarte 18. Al entrar en el edificio ve a la derecha y abre la primera puerta con la ganzúa. Localiza a dos guardias con la Vista de águila y espera a que uno haga la ronda para eliminar a su compañero y luego a él. Sigue por la misma planta hasta otra puerta cerrada. Cruza la sala y usa la Hoja enloquecedora en el bruto para que acabe con los guardias.

Avanza hasta un pasillo en el que verás a dos brutos charlando 19. Usa la Hoja enloquecedora en uno para completar el objetivo secundario y espera a que los brutos acaben con los guardias. Con la zona tranquila, abre las dos puertas cerradas del pasillo de los brutos para completar el otro objetivo secundario y sal por la puerta principal para encontrarte con el platero.

Al acabar la escena deberás escapar de la casa con el platero, pero hay bastantes enemigos. Espera a que los primeros hagan su ronda y acaba con ellos sigilosamente. Luego agáchate junto a la escalera del fondo, cuélgate de la barandilla y espera a que el guardia de abajo haga la ronda para saltar sobre él. Acaba con el enemigo junto a la escalera, luego con el de la derecha y rápidamente con el »

»del fondo antes de que se dé la vuelta y finalmente con el que está apoyado en la mesa. Abre la puerta cerrada que está más cerca al guardia de la derecha y avanza por el pasillo para tener una mejor posición para acabar con los siguientes tres guardias.

La última sala es bastante complicada. Si tienes cargas de la Hoja enloquecedora úsalas en alguno de los brutos y sino prepárate para luchar cuerpo a cuerpo. Cuando acabes con todos, sal a la calle y elimina a los dos francotiradores del tejado de enfrente antes de tener que volver a entrar para acabar con otra pareja de guardias que retiene a Germain. Ahora síguele hasta despistar a los guardias.

RECUERDO 2: LA HALLE AUX BLÉS

- **Asesina a tres guardias usando la pistola.**
- **Pasa por encima o debajo de cuatro objetos.**

Asegúrate de tener todas las balas de pistola que puedas, ya que nada más empezar podrás completar un objetivo secundario. Dispara a la pareja de guardias de la entrada aunque se active la alarma y espera a que llegue un tercero. No entres hasta que no pase la alarma.

Entra por la puerta principal y sube por la pared. Cruza la viga y acaba con la primera pareja de guardias. Sube por la siguiente pared, acaba con el guardia y sube a la siguiente para acabar con otra pareja en la siguiente sección. Vuelve a subir a la pared de la izquierda, cruza por la madera y la plataforma hasta la zona central y acaba con el francotirador. Sube a la cuerda de la derecha y crúzala para llegar hasta una escalera que te lleva al punto indicado.

Debes escapar y aprovechar para cumplir el objetivo secundario de pasar por encima o debajo de cuatro objetos. Al empezar la huida avanza a la siguiente sala y pasa bajo la mesa de la izquierda y luego por el hueco de la pared 20. Sigue hasta pasar bajo unas maderas en la zona central y cruza el siguiente pasillo. Tras la explosión, ve por la derecha y antes de salir por la ventana del fondo salta sobre los barriles para completar el objetivo. Ya sólo debes avanzar por maderas y plataformas y salir por el tejado.

RECUERDO 3: EL PROFETA

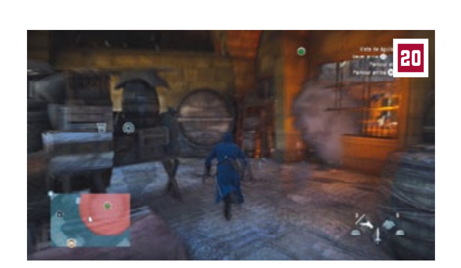
- **Sabotea cuatro alarmas.**
- **Realiza tres asesinatos desde cobertura.**

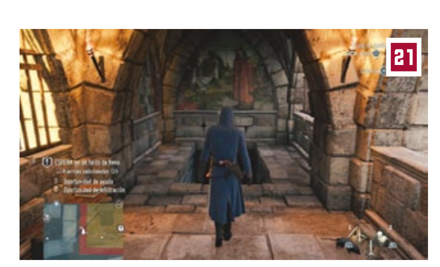
Aunque la primera parte de la misión transcurre de día y la segunda de noche, no tienes un tiempo límite para conseguirlo.

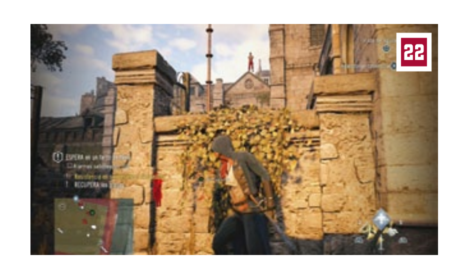
Empieza bajando del tejado por la derecha y baja las escaleras más cercanas para llegar a un túnel subterráneo 21. Según avances verás a un grupo de enemigos que debes eliminar para conseguir la ayuda de los enterradores. Tras salvarles, sigue hasta la escalera de salida pero usa la Vista de águila antes de subir porque un guardia suele patrullar esa zona.

Acaba con el bruto que está apoyado en la pared del patio y con el que patrulla la zona antes de sabotear la primera alarma. Sube al tejado de la derecha y rodea la zona para acabar con el francotirador del tejado 22, luego baja al punto verde del minimapa y acaba con los guardias.

Coge los planos y sabotea la alarma más próxima. Ve a la izquierda vigilando a los guardias hasta la esquina del fondo derecha para sabotear la alarma 3. Finalmente ve hacia la esquina de la izquierda, donde empezó la misión, para sabotear la última alarma. Escóndete en el carro de heno hasta la noche.


20

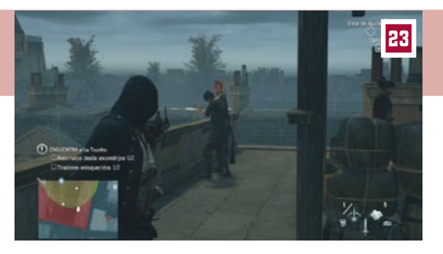

21


22

Acaba de forma sigilosa con el enemigo que está apoyado en el carro cuando el hombre que lleva una lámpara de mano no esté mirando. Ve hacia el guardia que está de pie junto a una lápida y acaba con él desde la cobertura para rápidamente ponerte detrás de la cobertura de la izquierda. Deja que el guardia que patrulla te vea para que venga y realiza el tercer asesinato desde cobertura.

Avanza por el camino, ve a la derecha y escóndete en el cobertizo. Antes, asegúrate de que los guardias de la derecha no miran hacia tu posición. Una vez dentro del cobertizo espera un poco a que el objetivo principal pase a tu lado para acabar con él. Ya sólo tienes que huir de la zona y pasar desapercibido.

SECUENCIA 6





RECUERDO 1: EL CLUB DE LOS JACOBINOS

- **Enloquece a dos tiradores.**
- **Realiza dos asesinatos desde escondrijos.**

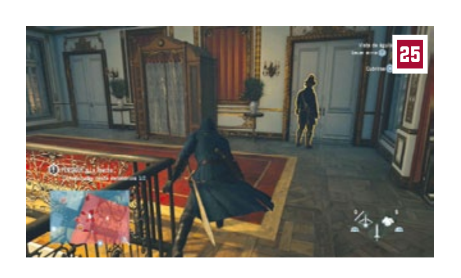
Antes de iniciar la misión asegúrate de tener todas las ganzúas que puedas.

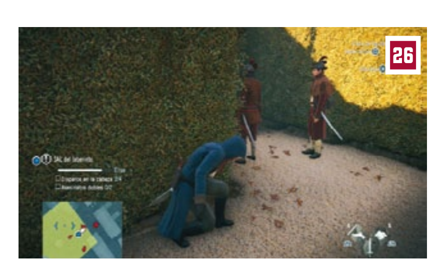
La misión en realidad no comienza hasta finalizar una reunión en la base de la hermandad e ir al punto principal, en el Hotel de Beauvais. Allí verás una escena. Cuando acabe, ve por los tejados de la derecha y usa un dardo enloquecedor en cada uno de los tiradores para completar el primer objetivo secundario 23. Espera a que se maten entre ellos y sigue por el tejado. Al llegar a la esquina déjate caer a la madera y usa la Vista de águila antes de entrar por la ventana para asegúrate de que no quedan guardias dentro.

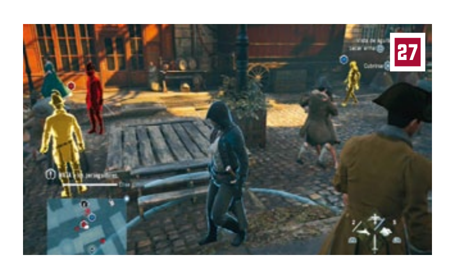
Ve hacia la derecha según entras para llegar a una zona en la que verás una multitud en la planta de abajo. Usa la Vista de águila para identificar a tu objetivo. Cruza por la lámpara de la derecha y pégate junto a la puerta y espera a que pase un enemigo que hace una ronda para esconderte en el cobertizo del fondo 24. Espera a que ese guardia vuelva a pasar para realizar un asesinato desde escondrijo y luego acaba con el otro,. Ve usando la Vista de águila para no perder de vista al objetivo.

En el siguiente sala verás otro guardia que está golpeando una puerta. Espera a que cambie de puerta para entrar en el cobertizo. Elimínalo cuando pase cerca de ti para completar el objetivo secundario 25. Espera dentro del cobertizo hasta que el objetivo principal termine su reunión arriba y baje las escaleras. Cuando esté segura la zona, baja las escaleras hasta el sótano. Ve a la esquina del fondo derecho y, tras la escena, usa las ganzúas para abrir la puerta más próxima. Acaba sigilosamente con el guardia de la derecha. Los otros dos no te verán huir por donde viniste.

La mejor ruta de escape es subir por las escaleras hasta arriba del todo, entrar en la sala de la primera reunión y salir por la ventana hasta el tejado. Una vez fuera sólo debes pasar inadvertido para completar el recuerdo.»







» RECUERDO 2: EMBOSCADA TEMPLARIA

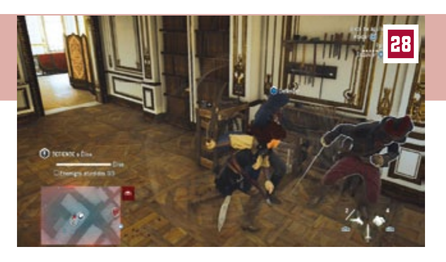
•Haz 4 disparos en la cabeza.
•Realiza dos asesinatos dobles.
Asegúrate de tener la habilidad de Asesinato doble en la rama de Sigilo y bombas de humo.

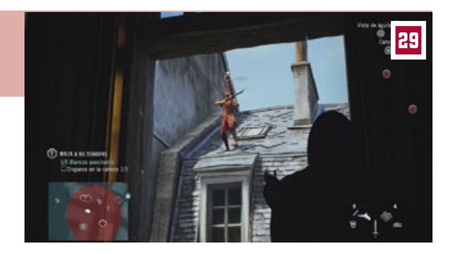
Para encontrar a Élise sólo debes ir hasta el punto que te indican. Tendrás que acabar con algunos enemigos y puedes aprovechar y pegar algunos tiros en la cabeza, aunque ese objetivo dura hasta el final de la misión. Cuando ya no queden enemigos debes seguir a Élise hasta un laberinto y luchar contra otro grupo de enemigos.

Avanza por la derecha del laberinto y usa la Vista de águila para ver a un guardia que patrulla. Acaba con él con la pistola y espera a que vengan más. Un poco más adelante verás una pareja de guardias quieta 26. Dependiendo de hacia dónde miren deberás acabar con ellos con un asesinato doble pasando por debajo del seto o rodeando la zona. Más adelante verás a otra pareja. Según hacia donde miren, elimínalos por el hueco del seto o por la derecha. Si no logras el asesinato doble, puedes buscar más grupos en la zona con la Vista de águila.

Cuando salgas del laberinto acaba con el guardia que te indica Élise y con los siguientes a lo largo de la calle 27. Cuando te separes de Élise tendrás que escapar de los guardias. Salta sobre la verja negra de la derecha y usa un par de bombas de humo para escapar.

SECUENCIA 7


28


29

RECUERDO 1: UNA ALIANZA CAUTELOSA

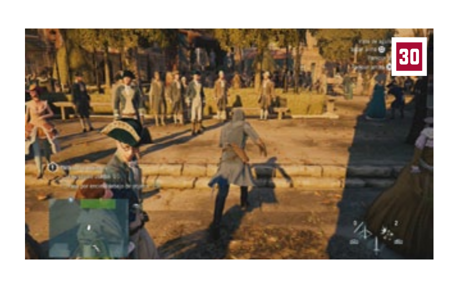
•Incapacita a tres enemigos usando granadas aturdidoras.
•Realiza 3 disparos a la cabeza.
Antes de empezar, asegúrate de que tienes la habilidad de Granadas aturdidoras en la rama de A distancia y también toda la munición posible de la pistola.

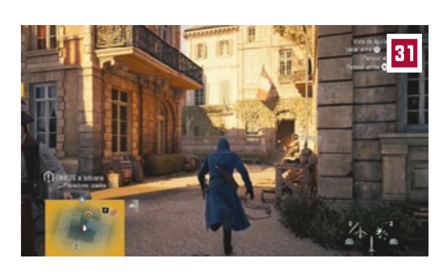
Debes seguir a Élise hasta el taller del platero en el que estuviste en la misión anterior. Allí tendrás que luchar contra varios enemigos y se activará el objetivo secundarios de aturdir a tres. Es el único punto donde lo puedes conseguir por lo tanto no pierdas oportunidad 28.

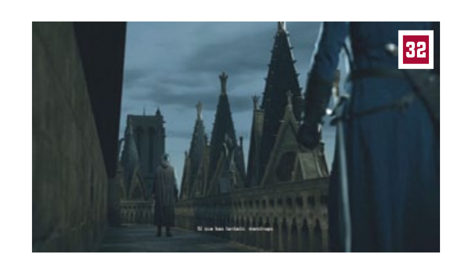
Cuando acabes con ellos tendrás que eliminar a varios tiradores que aparecen en los edificios de los alrededores. En este momento se activa el objetivo secundario de realizar tres disparos a la cabeza por lo tanto no pierdas oportunidad de conseguirlo 29. Completarás el recuerdo una vez que acabes con los tiradores.

RECUERDO 2: ENCUENTRO CON MIRABEAU

•Pasa por encima o por debajo de cinco objetos.
•Usa un elevador.
Entra en la casa y sube por la escalera a la primera planta. En el punto indicado verás una trágica escena... Debes investigar la escena del crimen. Examina la cama para encontrar un arma templaría, mira en el armario y examina el libro de la mesa para encontrar la última prueba.


30


31


32

Tu objetivo ahora es ir a hablar con el maese Quemar, pero si quieres puedes acusar a Élise para tener una conversación extra. Tranquilo, no afectará al transcurso del juego.

El maese Quemar está dentro de la base de los asesinos y después de hablar con él puedes acusarle también. Cuando acabe la conversación sal de la hermandad y ve al punto indicado para hablar con el boticario que fabricó el veneno. Al entrar en la tienda verás que sale corriendo y deberás perseguirle. Desde este punto se activan dos objetivos principales, pasar por encima o debajo de cinco objetos y usar un elevador.

El primer tramo transcurre en unos túneles. Según avanzas verás unas maderas por las que puedes pasar por debajo y justo después otra para pasar por encima. Al salir a la calle entra en el parque y pasa sobre los setos 30. El cuarto salto debes realizarlo para entrar por una ventana que está junto a una puerta que el boticario cerrará cuando entre por ella y el quinto justo en la entrada de la siguiente casa. Al llegar al siguiente callejón ve mirando a la derecha según avanzas para ver el elevador que debes usar para completar el otro objetivo secundario 31. Ya sólo debes seguir al boticario hasta un parque en el que finalmente le podrás embestir.

RECUERDO 3: ENFRENTAMIENTO

- **Usa el golpe desequilibrante cinco veces.**
- **No dejes que te golpeen.**

Asegúrate de tener desbloqueada la habilidad de Golpe desequilibrante en la rama de Cuerpo a cuerpo para completar el objetivo secundario. Al empezar usa la Vista de águila para encontrar un rastro de debes seguir hasta llegar al asesino que traicionó a la hermandad 32.

Cuando acabe la escena se inician los dos objetivos secundarios. Vas a tener que luchar contra el traidor en varios combates y los objetivos son para todo el combate. El objetivo de no dejar que te golpeen en realidad aguanta varios golpes, pero site golpea demasiado carga el punto de control.

El mejor método para completar todos los combates sin que llegue a golpearte ni una sola vez es realizar una carga con el hombro para desequilibrarle y así podrás golpearle dos e incluso tres veces. Rápidamente desequilíbrale para repetir el mismo proceso hasta acabar con él.

PUENTE DEL SERVIDOR: PARÍS, 1944

- **Sin objetivos secundarios.**

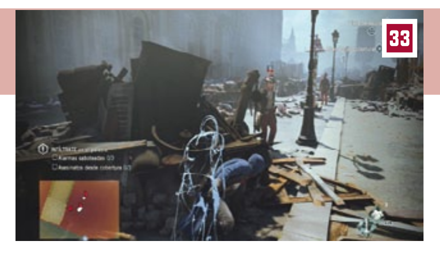
Tu objetivo principal será escalar por la Torre Eiffel aunque por el camino aparecen algunos aviones con los que debes acabar usando las ametralladoras que verás en ciertas zonas. Tras un poco de parkour llegarás a la parte más alta de la torre, desde la que debes saltar a un portal.

SECUENCIA 8

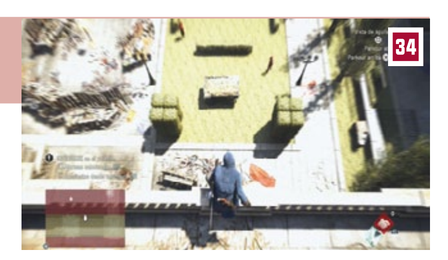
RECUERDO 1: LA CORRESPONDENCIA DEL REY

- **Sabotea tres alarmas.**
- **Realiza tres asesinatos desde coberturas.**

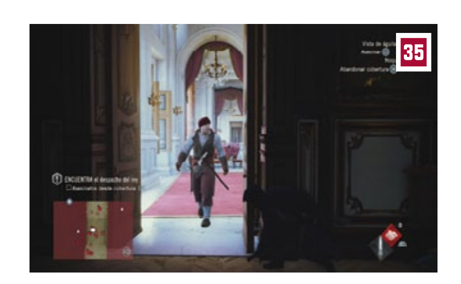
Asegúrate de tener todas las ganzúas y todas las granadas de humo que puedas. En vez de ir hacia el patio interior ve hacia la derecha y cruza por la cuerda

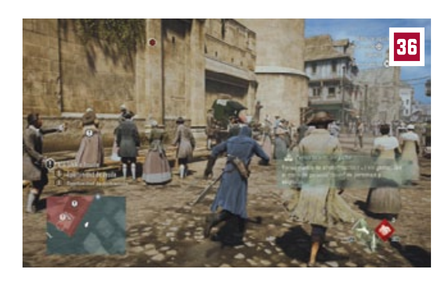

33

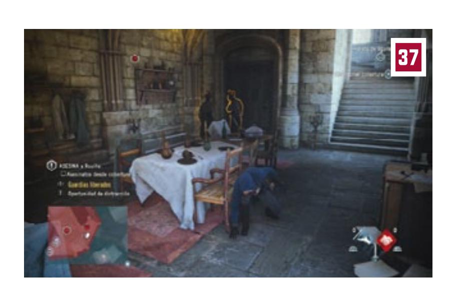
para llegar al otro edificio. Baja por la fachada hasta la calle y sigue hasta la entrada principal del edificio marcado en el minimapa. Prepárate para sabotear las dos alarmas de la zona 33.


34

Sube por cualquier fachada hasta el tejado y salta al carro de heno. Acaba con el guardia que patrulla cerca y luego con el resto para sabotear la última alarma 34. Vuelve al carro y »


35


36


37

» mira hacia la esquina del patio para ver una torre de madera. Sube por ella para acabar con un tirador y luego cruza la ventana para entrar en el palacio.

Ve hacia la derecha hasta una zona con muchos cadáveres en el suelo. Quédate tras la mesa para acabar con un guardia desde cobertura. Entra en la sala de la izquierda y espera a que el bruto haga su ronda para acabar con el enemigo que está dentro. Espera junto a la puerta por la que pasa el bruto para acabar con él 35.

Sigue el camino y vigila a los enemigos de la planta baja para bajar y subir por la siguiente escalera. En el otro lado verás a un guardia patrullando. Espera junto a la mesa de madera o el cobertizo para acabar con él y completa el objetivo secundario. Avanza por el pasillo de la derecha y abre la puerta cerrada con las ganzúas. Abre la puerta del fondo que te lleva al despacho del rey.

Tras la escena debes acabar con varias oleadas de enemigos. Si tienes bombas de humo no te costará mucho. Luego sigue a tu ilustre compañero.

RECUERDO 2: MASACRES DE SEPTIEMBRE

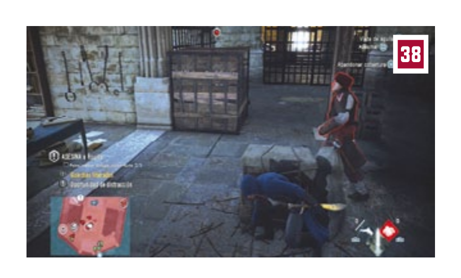
- **Realiza tres asesinatos desde coberturas.**
- **Realiza tres asesinatos desde cornisas.**

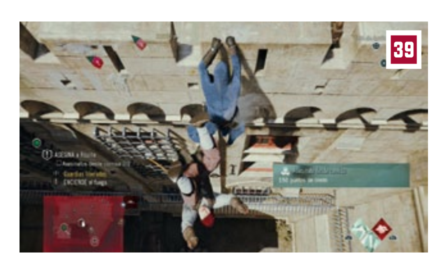
Salta al carro de heno que ves debajo y sigue recto por esa calle para subir por un carro verde que está junto al muro de la fortaleza 36. Acaba con los enemigos del patio y libera a los rehenes para que te ayuden más adelante. Sube por la pared, entra por la ventana y asegúrate de saber hacia dónde mira cada guardia de la siguiente sala para eliminarlos sigilosamente.

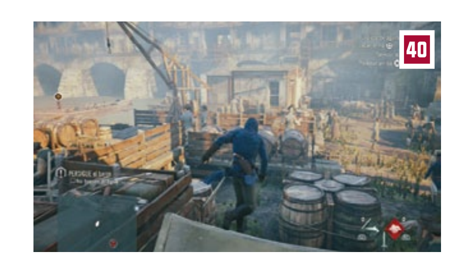
En la siguiente sala verás que el guardia de la izquierda da cabezadas. Acaba con él desde la cobertura cuando el de la derecha no mire y luego ve a por él. Sigue hasta un comedor y colócate a la derecha de la segunda mesa 37 para esperar a que uno de los guaridas haga su ronda. Acaba con él desde la cobertura y después acaba con el otro. Al subir la escalera te encontrarás con los rehenes de antes.

Avanza a la siguiente sala y ocúltate tras el bloque de piedra en la zona central. Cuando el bruto deje de mirar quédate en la caja de madera donde se suele colocar y elimínalo desde la cobertura 38. Después acaba con el otro guardia y con los dos de la ventana.

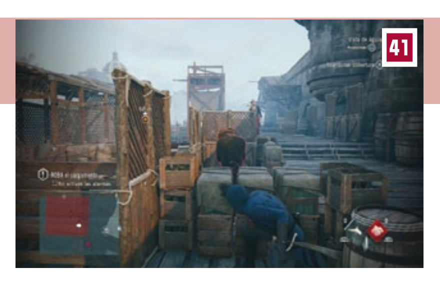
Sal por la ventana y sube por la fachada. Recibirás el objetivo secundario de acabar con tres enemigos desde la cornisa. Al acabar con alguno lo más seguro es que alguien active la alarma. Tranquilo, espera a que pase la alarma para ir acabando con ellos desde la cornisa. Con este método podrías acabar incluso con el objetivo principal desde la cornisa y verás la escena secreta 39. Luego escapa.

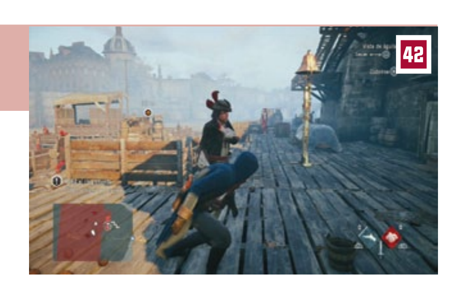

38


39


40

SECUENCIA 9





RECUERDO 1: TIEMPOS DE HAMBRUNA

•No toques el agua.
•No dejes que el enemigo active la alarma.

Corre hacia el muelle y sigue el trayecto del barco por la orilla, evitando caer en el agua 40. Esta primera parte de la misión finalizará cuando llegues a un puente más adelante.

Al empezar la segunda parte ya no importará si caes al agua. Salta a la barca que tienes debajo y ve al muelle. Colócate en la cobertura tras el primer enemigo y cuando el que está más adelante no mire, acaba con él. 41. Luego elimina a ese enemigo antes de que se aleje demasiado y vuelve donde el primero. Ve hacia la izquierda y acaba con un enemigo que está en el borde del muelle. Sube con cuidado a la torre de madera de la zona central (hay un enemigo patrullando). Acaba con el vigía y ejecuta un asesinato aéreo sobre el enemigo que patrulla cuando esté en el lado derecho. Al fondo del lado derecho verás un bruto patrullando 42. Elimínalo cuando el que está en el muelle de la izquierda no mire.

Vuelve a la torre de madera para controlar a los enemigos del lado izquierdo del muelle y ve acabando con ellos uno a uno hasta llegar al hombre que tiene el cargamento que debes robar 43. Para salir de la zona del muelle el mejor método es volver por donde viniste.

RECUERDO 2: ACAPARADORES

•Rescata a Thomas Lévesque.
•No dejes que el enemigo active la alarma.

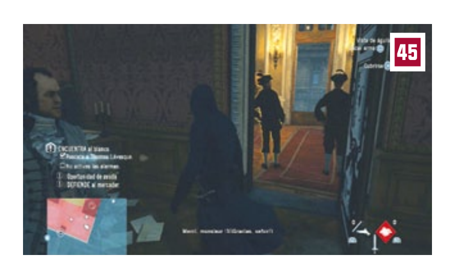
Asegúrate de tener todas las ganzúas y bombas de humo que puedas y la habilidad de Maestro cerrajero en la rama de Sigilo. Esta misión se puede completar de varias maneras, dependiendo de si quieres hacer o no unas misiones secundarias. Por raro que parezca, hacer esas misiones sólo alarga el recuerdo y no ayudan para nada, por que nos vamos a centrar sólo en la misión principal.

Nada más empezar, ve hacia la derecha hasta la fachada del edificio principal que no es roja en el minimapa 44. Sube al tejado y ve hacia el tejado que une las dos zonas más altas. Desde ahí mira hacia la ventana en la que verás a un guardia con el que debes acabar. Entra por la ventana y avanza despacio por el pasillo. Espera junto a la puerta. Al fondo verás un guardia que patrulla el pasillo y para acabar con él debes esperar a que te vea para que venga a inspeccionar la zona.

Vuelve a salir por la ventana de antes y ve a la izquierda según sales. Sigue por la fachada del edificio hasta la primera ventana que veas abierta y avanza para encontrarte con Thomas Lévesque. Espera a que deje de hablar, abre la puerta usando las ganzúas y acaba con los dos guardias 45 que están al otro lado, antes de que el preso salga corriendo y den la alarma. Rompe la alarma del pasillo, ve hacia la izquierda hasta llegar a la puerta dorada. Usa la Vista de águila para ver si hay alguien detrás y si no entra. »







»**Ve hacia la izquierda y acaba con el vigilante** cerca de la barandilla. Vuelve al pasillo para avanzar con cuidado (suele haber un enemigo) y ve hacia la izquierda para acabar con otro vigilante como el de antes. Sube a la barandilla más cercana y mira hacia abajo para encontrar al objetivo que debes asesinar. Espera a que esté suficientemente cerca para acabar con él con un asesinato aéreo. Para huir, empieza lanzando una bomba de humo y corre hacia el otro extremo de la sala. Sal por el pasillo de la izquierda y avanza hasta subir por una escalera que te lleva al pasillo de antes. Puedes salir por donde estaba encerrado el preso o por la otra ventana.

RECUERDO 3: LA HUIDA

•No pierdas al globo.
•No toques el suelo.

Cuando tengas el control de Arno corta las tres cuerdas para que el globo eche a volar. Sube a cualquier tejado y persíguelo. Tienes dos objetivos secundarios: no tocar el suelo y que el globo no se aleje demasiado. Existen muchas rutas para avanzar y en realidad lo único que debes hacer es ir persiguiendo al globo durante un largo recorrido hasta que consigas subirte.

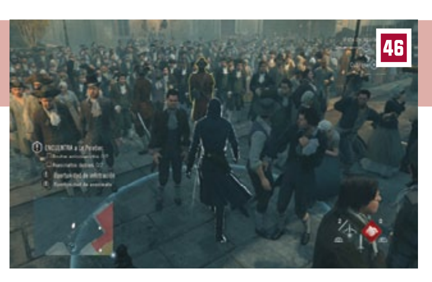
SECUENCIA 10

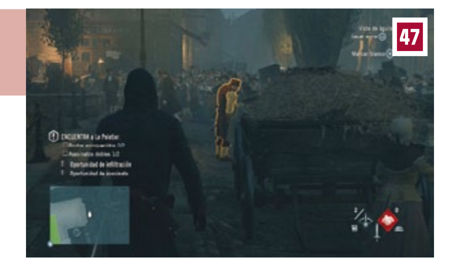
RECUERDO 1: CENA DE COMPROMISO

•Enloquece a dos brutos.
•Ejecuta dos asesinatos dobles.

Asegúrate de tener desbloqueada la habilidad Asesinato aéreo doble. Este recuerdo se puede completar de dos maneras, o envenenado al objetivo o sobornando. Nosotros nos quedamos con el veneno...

Baja hasta la calle y ve a la puerta principal. Ocúltate entre la multitud y acaba con el guardia que está solo junto a la entrada y luego acaba con un asesinato doble con los que están justo enfrente entre la multitud 46. Ve hacia la derecha según miras la entrada principal y tras un carro verás a un bruto al que debes enloquecer 47. Vuelve a la entrada principal y ve al final de la fachada en el lado izquierdo y sube por la esquina.

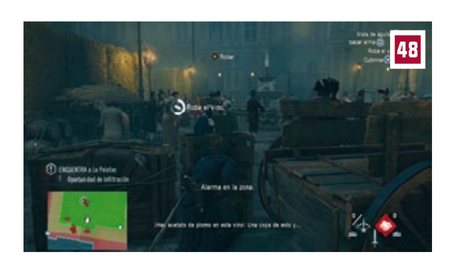

46

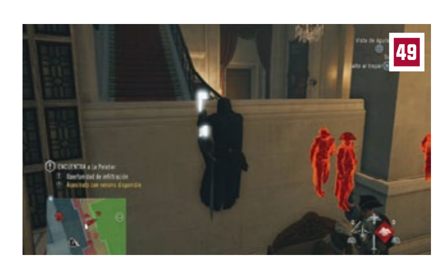

47

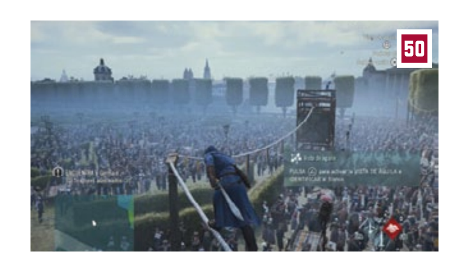
Ya en el tejado, avanza todo recto y vigila al guardia con fusil que patrulla la zona más alta, para acabar con él sin que dé la alarma. Sigue hasta el otro extremo del tejado y haz enloquecer al bruto antes de bajar por la fachada del lado izquierdo.

Según bajas por la fachada mira hacia abajo para ver una pareja de guardias que están quietos y realiza un asesinato aéreo. Entra por el túnel que protegían y avanza para encontrar un poco de vino que debes robar 48.

Vuelve donde estaba la pareja de guardias y ve hacia la derecha para encontrar una ventana por la que debes entrar, cuando el guardia no esté mirando hacia la ventana. Cuélgate del muro que verás a tu izquierda nada más entrar 49, vigila a los demás guardias de la derecha y cuando veas una oportunidad sube por la escalera.


48


49


50

Avanza entre la multitud y evita agacharte hasta llegar a la barra de las bebidas de la izquierda. Coloca el vino y espera estando oculto a que acabe la escena. Ve al pasillo trasero junto a la barra y espera a que el objetivo beba del vino. Verás como cae desplomado en el pasillo. Acércate a él y usa la hoja oculta para acabar con su vida. Tras la escena deberás escapar del palacio por donde viniste.

RECUERDO 2: LA EJECUCIÓN

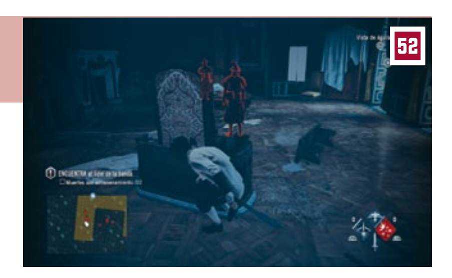
•Mata a dos tiradores.
•Aturde a cinco enemigos.

Realiza un salto de fe para caer en el carro de heno y sube a las cuerdas que unen los poste de madera. Sigue por el lado izquierdo hasta una torre en la que encontrarás a un tirador que debes eliminar 50. Vuelve a las cuerdas y sigue hasta otra torre de madera, con el segundo tirador que debes eliminar.

Baja y ocúltate entre la multitud. Ve a la derecha y vigila el campamento desde el carromato para localizar a una patrulla. Cuando estés seguro de que no están cerca, ve al escenario donde está el objetivo. Tras la escena tendrás que luchar. Usa las granadas para aturdir a los enemigos. Luego acaba con todos los que vayan llegando y sigue a Élise por varias calles acabando con más.

SECUENCIA 11





RECUERDO 1: EL FONDO DEL BARRIL

•Cuatro señuelos con bombas.
•Dos muertes por gas venenoso.

Debes tener desbloqueada la habilidad de Bombas de gas venenoso en la rama A distancia y lleva todas las que puedas, así como algunas bombas.

Cuando tengas el control de Arno estarás en Versalles. Avanza hasta entrar en la zona roja del minimapa y lanza una bomba para completar el objetivo secundario 51. Ve al lado derecho, sube por la fachada de la casa y rodea la fachada del edificio para cruzar por los balcones hasta la habitación donde encontrarás el barril de vino.

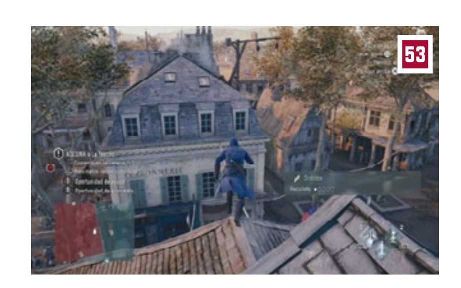
Tras la escena debes ir hasta el punto indicado hasta la taberna donde pasaste la noche anterior. Revivirás el recuerdo de una pelea. Un hombre te reconocerá y deberás perseguirle hasta derribarle para conseguir información. Arno irá donde se encuentra la banda. En la primera habitación verás a dos guardias lo bastante juntos como para acabar con ellos con las bombas de gas venenoso 52.

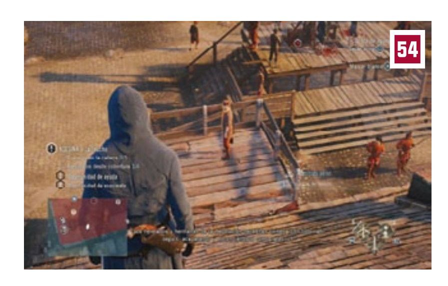
Sigue avanzando por la casa hasta un amplio pasillo en el que verás a tres enemigos. Espera a que terminen de colocarse y acaba con el más cercano a la puerta por la que debes entrar y luego con los dos que miran por la ventana. Un poco más adelante verás otros tres enemigos aunque será más complicado eliminarlos de forma sigilosa.

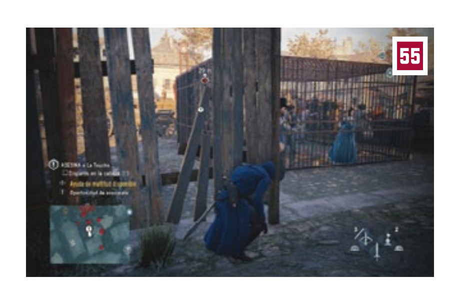
En la siguiente habitación sólo encontrarás un enemigo. En la siguiente espera a que el enemigo que patrulla se vaya hacia la derecha para acabar con él, sal por la puerta y entra por la de la izquierda para tener un pequeño flashback. Salta desde la barandilla para acabar con los dos guardias de abajo y avanza.

Encontrarás tres enemigos. Espera a que el primero pase cerca de la mesa y acaba con él, luego con el que va más hacia la derecha y finalmente con el de la ventana. En la siguiente habitación y prepárate para dos enemigos más. Puedes quedarte junto a la puerta y esperar a que venga el primero.

Desde este punto sigue el camino hasta salir. Tendrás que acabar con el resto de enemigos, incluido el líder de la banda. Si quieres puedes acabar con ellos sin ser detectado o... »


53


54


55

» RECUERDO 2: EL AUGE DEL ASESINO

•Tres disparos en la cabeza
•4 asesinatos desde cobertura.

Avanza por el tejado de la derecha hasta el borde de la zona roja. Ve hacia un edificio en el que pone en la fachada "Ferronnerie" 53 y sigue hasta la siguiente casa. Entra por las ventanas del tejado del lado derecho y acércate al otro extremo de la planta para acabar con un enemigo que patrulla por las ventanas.

Sal por la ventana por la que entraste y sigue por el borde del tejado hasta llegar a otro tejado más bajo en el que verás a un guardia. Acaba con él y usa la Hoja fantasma para eliminar al vigilante de la torre de un disparo a la cabeza 54. Déjate caer del tejado por el lado por el que llegaste y espera cubierto en la puerta de entrada hasta que venga un enemigo. Acaba con él. Entra en la casa y acaba con el guardia que ves dentro y sal por la siguiente puerta.

Ve hacia la izquierda mezclándote con la gente, entra en la casa y espera en la puerta hasta que llegue otro enemigo con el que debes acabar. Sal de la casa y ve a la izquierda. Espera a que un guardia inicie su ronda de patrulla para esperarle en la valla de madera y acaba con él. Examina el punto indicado y la muchedumbre generará alboroto cuando descubras la comida.

Vuelve a la calle donde acabaste con el primer enemigo desde la puerta y sigue la calle de la izquierda hasta una casa que tiene un farolillo. Ve hacia la ventana de la derecha y espera a que venga un guardia para acabar con él. Entrar por la ventana y acaba con otro guardia más. Sal por la misma ventana, ve al callejón de la derecha y acaba con el enemigo que está en la esquina de una casa. Sube al piso más alto y acaba con el vigía disparándole a la cabeza con la Hoja fantasma. Sal por la ventana del fondo y mira a la izquierda para disparar igual a otro vigía.

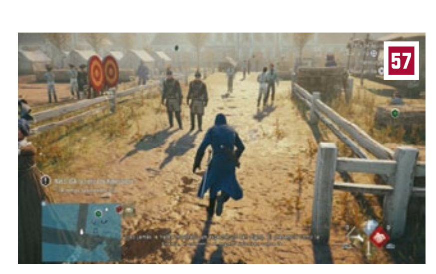
Baja a la calle y ve hacia la celda de la admiración. Espera a que el guardia haga la ronda y habla con los presos 55. Cuando comience la conversación escóndete en las maderas. Vuelve a la casa de antes, sube a la primera planta y ve hasta el fondo para acabar con el guardia y robarle la llave. Baja para abrir la celda cuando nadie mire. Una vez dentro espera a que vuelva el guardia para que te saquen de la celda y avanza (despacio) hacia la guillotina. Cuando subas las escaleras, debes ser rápido para usar la Hoja oculta y acabar con el objetivo. Huye de la zona y pasa inadvertido.

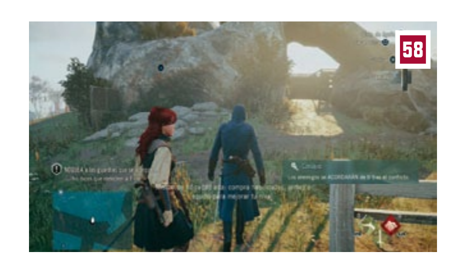
PUENTE DEL SERVIDOR: PARÍS, 1394

•Sin objetivos secundarios.

La última misión de Puente del servidor nos lleva al Edad Media. Durante la misión pasarás por un cementerio, unas catacumbas, una cantera y finalmente un campo de batalla en el que debes esquivar las bolas de fuego de las catapultas 56.


56


57


58

SECUENCIA 12

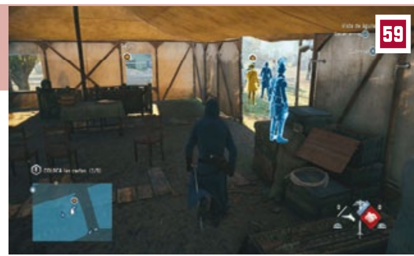
RECUERDO 1: EL SER SUPREMO

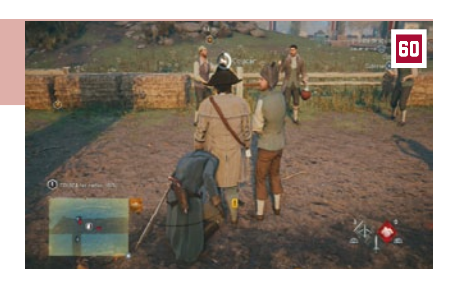
- **Sabotea una alarma.**
- **No dejes que el enemigo te detecte.**

Esta es una de las misiones con más objetivos. El primero es sabotear una alarma y la forma más sencilla es ir hacia la izquierda del campamento enemigo rodeando la valla de madera blanca hasta llegar a una camino que lo divide 57. Avanza por ahí, cruza el campamento y ve de nuevo a la derecha para llegar a la valla blanca de la parte trasera, tras pasar junto a un carro de heno.

Salta la valla y ocúltate detrás de la tienda de campaña, usa la Vista de águila para vigilar la zona y entra en la tienda de campaña del objetivo principal. Examina el objeto que está más al fondo a la izquierda. Tras la escena sal de la tienda y sabotea la alarma que ves en el minimapa y después vuelve con Élise donde comenzó la misión.

Cuando termine la conversación con Élise deberás defenderla sin que los guardias la detecten, para ello, acaba con tres grupos de enemigos 58. El primero viene por la izquierda, es un solo soldado y puedes esperarle dentro de un carro de heno. El segundo viene por el lado derecho de Élise y puedes ocultarte entre la muchedumbre. El tercer grupo viene por el lado izquierdo. Escóndete en el carro de heno, espera a que pase, sal y acaba con ellos por la espalda. Vuelve a hablar con Élise y síguela.


59


60

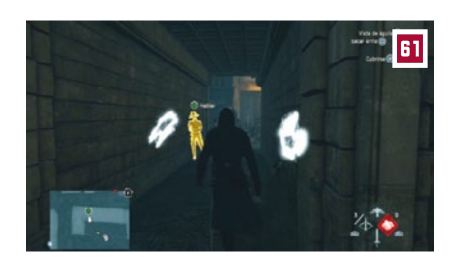
Ahora tu objetivo será el de colocar tres cartas en los bolsillos de los objetivos indicados. El primero está justo a tu lado, acaba con el bruto cuando tengas oportunidad y no tendrás problemas en colocarle la carta. El segundo es el que está más a la izquierda de la zona. Para llegar a ponérsela en el bolsillo debes rodear el campamento por el lado izquierdo, entrar en la tienda de campaña y llegar al objetivo por la espalda 59. El último está a la derecha y quizás sea el más complicado, porque es difícil matar a los guardias sin que te vean. Intenta mezclarte entre la muchedumbre y cuando veas que los guardias se apartan lo suficiente acércate agachado para ponerle la carta en el bolsillo 60. Luego, vuelve con Élise.

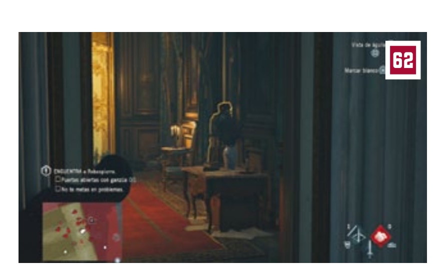
RECUERDO 2: LA CAÍDA DE ROBERPIERRE

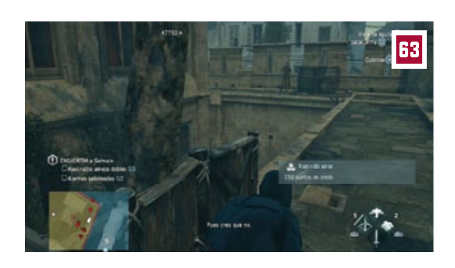
- **No te metas en problemas.**
- **Fuerza la cerradura de una puerta.**

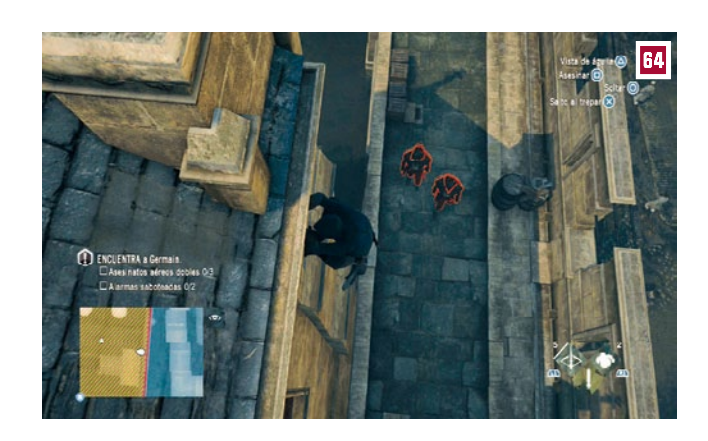
Asegúrate de que llevas todas las ganzúas y Hojas fantasma que puedas. Tras la escena con Élise síguela por las calles hasta encontrar a los guardaespaldas de Roberpierre. Usa la Vista de águila para ver un rastro de sangre y habla con el guarda que encontrarás en un túnel 61.

Debes buscar a más soldados heridos para conseguir la ubicación de Roberpierre y después debes perseguirle sin entrar en conflicto con los enemigos, así que síguele por los tejados. La persecución finalizará cuando lleguéis a la Comuna de París. »


61


62


63





»Al terminar la escena te encontrarás en el tejado de una casa y debes ir por los tejados de las casas de la izquierda para llegar hasta la fachada izquierda de la comuna. Una vez estés en la fachada de la comuna debes ir hacia el tejado más alto. Avanza por la cornisa para ver dos terrazas y un guardia en cada una de ellas con los que debes acabar.

Entra por la ventana que está junto al segundo guardia y agáchate en el pasillo para ir hacia la derecha. Acaba con otro guardia que está junto a la puerta que debes abrir con la ganzúa para completar el objetivo secundario. Cuando cruces la puerta verás a tres guardias en la siguiente sala. Espera a que uno de ellos se ponga en la ventana 62 y acaba con él con la Hoja de fantasma. Cuando los otros dos se acerquen a examinar el cadáver acaba con ellos con un doble asesinato. Luego cruza la puerta que custodiaba por uno de los guaridas.

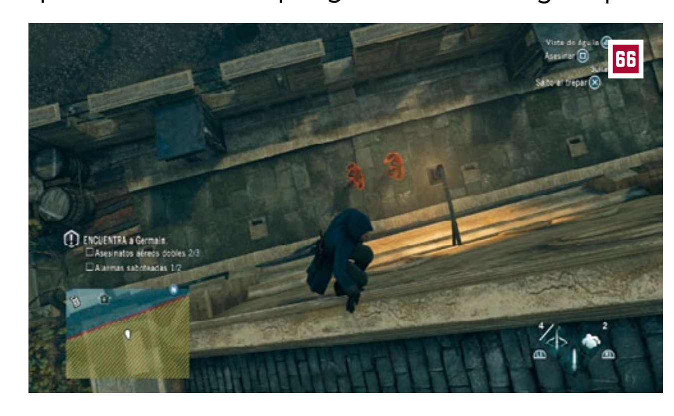
RECUERDO 3: EL TEMPLE

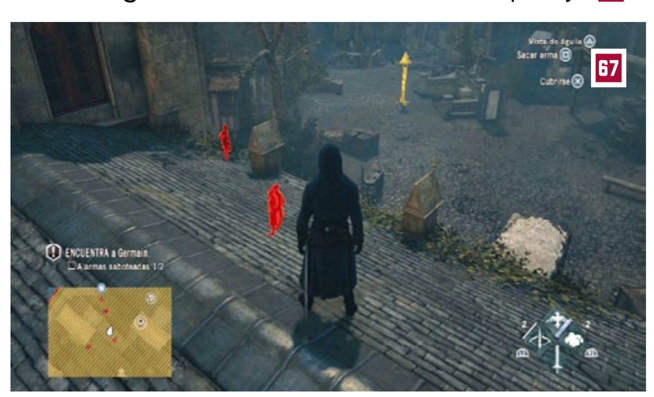
- **Realiza tres asesinatos aéreos dobles.**
- **Sabotea dos alarmas.**

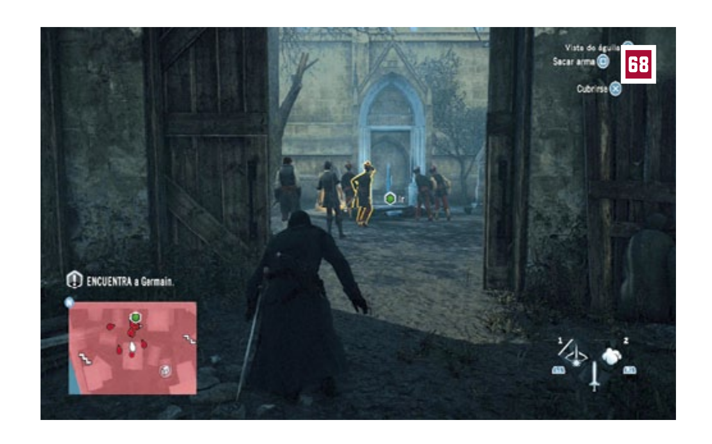
Asegúrate de tener todo tu inventario al máximo. Es una misión bastante peligrosa por lo no tanto no dudes nunca en escapar de la zona si el enemigo da la alarma y espera a que todo este en calma.

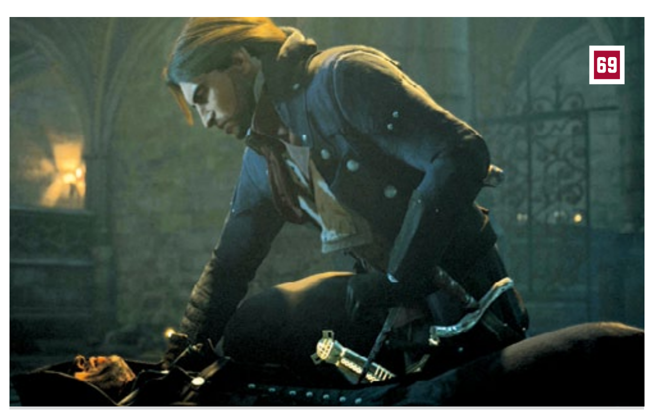
Baja a la calle principal y ve hacia la derecha para subir por el muro del castillo y usa la Vista de águila para buscar a un guardia que patrulla junto al muro. Acaba con él cuando el guardia de la derecha no esté mirando 63. Acaba con el guardia de la derecha con un asesinato sigiloso y mira abajo para ver a un bruto que patrulla junto a un carro de heno: elimínalo con una asesinato aéreo.

Vuelve donde estaba el segundo guardia y mira hacia las escaleras del fondo para ver a un bruto en unas cajas y una pareja de guardias que patrulla la zona. Cuando la patrulla se aleje sube la escalera y acaba con el bruto desde las cajas para rápidamente subir por la pared. Acaba con el tirador que encontrarás en el tejado central de la zona y espera el momento oportuno para realizar un doble asesinato aéreo en la pareja 64.









Baja a la zona donde patrullaba la pareja y baja por la escalera. Desde aquí verás cuatro guardias, dos patrullan solos y una pareja 65. Debes acabar con ellos y evitar que activen la alarma porque uno de los objetivos secundarios es desactivarla.

Vuelve donde acabaste con el primer guardia y sigue el camino sigilosamente. Pasa de largo de la pareja de guardias que hablan sobre una tormenta y acaba con el que está solo más adelante. Sube a la torre junto a la pareja de guardias y realiza un asesinato doble aéreo. Vuelve a bajar y sigue el camino cuando veas que la patrulla del fondo no mira hacia tu dirección. Sube a la fachada del edificio de la derecha y espera a que terminen de hablar para realizar el último asesinato aéreo del objetivo secundario. 66

Sube de nuevo al tejado y avanza hasta el siguiente. Desde aquí mira a la izquierda para ver a dos tiradores con los que puedes acabar usando la Hoja de fantasma. Ahora ve hacia la derecha y mira al tirador que patrulla en unas maderas sobre un tejado. Espera a que inicie la ronda para ir corriendo, cuélgate de las maderas y realiza un asesinato desde la cornisa.

Vuelve a bajar al tejado y mira hacia la izquierda para ver un carro de heno que suele revisar un guardia 67. Si acabas con él suficientemente cerca y te escondes en el carro tendrás la oportunidad de acabar con todos los demás, porque irán a examinar el cadáver. En total son un bruto, dos guardias normales y una pareja de guardias fija. Cuando acabes con ellos desactiva la alarma. Vuelve a la zona de la primera alarma.

Sube por la fachada de la fortaleza hasta arriba del todo y déjate caer en la zona central para ver una escena. Cuando acabe, usa la Vista de águila y da vueltas por la zona hasta poder atacar por la espalda al enemigo. Al intentar atacarle, desaparecerá y tendrás que volver a la zona de la segunda alarma. Desde aquí sigue el camino (con sigilo) hasta las escaleras que te llevan a un túnel.

Ocúltate unos segundos en el establo y espera a que se vayan algunos enemigos 68. Cuando haya menos lanza una bomba lo más lejos posible y baja las escaleras. En el subterráneo sigue el camino hasta un pasadizo que te lleva a la cámara donde transcurrirá el último combate.

El único método para hacerle daño es atacarle por la espalda con la Hoja oculta. Escóndete tras las columnas y las tumbas y espera a que dé un par de vueltas hasta que te pierda la pista. Cuando veas que está de espalda sal corriendo de tu cobertura y atácale para quitarle algo de vida y hacer que desaparezca.

Repite esta estrategia un par de veces, teniendo en cuenta que cuanta más vida le quites más agresivo será. Según pierda vida tendrá la habilidad de lanzar un rayo en forma perpendicular en la zona donde estés oculto y tendrás que ir cambiando de coberturas más de lo normal. Cuando le quites toda la vida tendrás la oportunidad de acercarte cuerpo a cuerpo para asestarle el golpe final 69.

MISIÓN SECUNDARIA DISTORSIONES HELIX

Son misiones en las que tu objetivo será conseguir cierta puntuación según vas recogiendo datos que están repartidos por todo el mapa donde transcurre la propia misión. El primer paso será recoger datos para que aparezca un asesino en alguna zona aleatoria y rescatarle. Finalmente debes reunir los puntos de datos que te indican antes de salir por el portal si quieres conseguir el 100% en estas misiones secundarias.

Si quieres conseguir la información extra sobre los asesinos debes completar cada misión varias veces teniendo en cuenta que cada vez será más complicado porque la cantidad de datos a encontrar aumenta.

MISIÓN SECUNDARIA CLUB SOCIAL

Estarán disponibles cuando reformes los clubes sociales que verás por París. Cada uno tiene tres misiones diferentes que puedes completar en cualquier orden. Si ves que los puntos donde transcurre la misión están lejos del punto de inicio, usa el viaje rápido.

Durante estas misiones las tiendas estarán disponibles siempre que el enemigo no haya dado la alarma, por lo tanto no dudes en visitarlas para reponer suministros cuando quieras para completar la misión fácilmente.

1. BANDOLEROS DE PUENTES

Debes acabar con tres grupos de enemigos, repartidos en varios puentes a lo largo de la ciudad. Al ser un espacio abierto y sin cobertura tendrás que optar con el combate directo.

2. MISIVA DE MARAT

Una vez iniciada la misión ve a la zona indicada para encontrar al hombre que tiene la carta que debes robarle. Cuando llegues, rodea la zona por el lado izquierdo, por los tejados y ve hacia la zona de los arcos donde patrulla el objetivo. Cuando se acerque puedes elegir entre acabar con él para robarla más fácilmente o hacerlo con sigilo.

3. QUE COMAN HENO

Compra todas las recargas de munición que puedas antes de iniciar la misión porque deberás acabar con seis objetivos que están en una zona controlada por el enemigo. Si quieres acabar rápidamente, sube a los tejados y realiza asesinatos aéreos o directamente haz que enloquezcan usando la Hoja para que se maten entre ellos.

4. LA COMIDA SOBRE EL TEJADO DE ZINC

Debes acabar con cuatro lugartenientes. Dos están dentro de unas casas y los otros en tejados. Para matar a los de las casas, espera a que patrullen por balcones y ventanas, los del tejado no te darán problemas.

5. ACAPARANDO REHENES

Tendrás que rescatar a cuatro granjeros. Están custodiados por varios guardias, aunque puedes acabar con ellos fácilmente usando el sigilo. 5

6. CAFÉ PROCOPE

Debes acabar con tres conspiradores. Como están bastante lejos entre si, puedes optar por un método agresivo, entrando directamente en al zona para acabar con ellos. Sal corriendo antes de que te hagan daño y espera a pasar inadvertido antes de ir a por el siguiente.

7. LOS RESTOS DE ROUX

El objetivo de esta misión suele quedarse quieto unos segundos en la zona de madera del patio donde suele patrullar. Será el momento oportuno para acabar con él con un asesinato aéreo, un arma a distancia o directamente cuerpo a cuerpo.

8. APASIONADO EGIPTÓLOGO

Asegúrate de llevar al máximo todos tus suministros. El primer paso es hablar con Champollion, luego debes robar tres cartas a varios guardas y cada uno de ellos está protegido por más

guardas y tiradores. Ten mucho cuidado, ya que si acaban contigo sin tener las tres cartas tendrás que volver a empezar.

9. UN PRÓFUGO MUY ASTUTO

Ve hasta el lugar indicado, acaba con los tiradores y localiza al contrabandista. Si no quieres correr riesgos, realiza un asesinato aéreo durante su patrulla. También puedes usar una bomba de humo en la zona y acabar con él cuerpo a cuerpo antes de huir de la zona corriendo.

10. UN ÉXITO DRAMÁTICO

Localiza al duque Barrois que suele estar en su casa. Si rodeas el patio no tendrás que enfrentarte a los guardias. Dentro de la casa puedes esperar a que suba o baje por las escaleras para eliminarle sin ser visto.

11. ROMPIENDO EL HÁBITO

Tu objetivo se esconde en un pequeño patio interior custodiado por varios guardias. Si eres rápido puedes acabar con uno de ellos 1 para tener una vía de entrada hasta el objetivo y acabar con él por la espalda para luego salir corriendo.

12. EXTORSIÓN Y CONTORSIÓN

Debes acabar con unos extorsionadores, aunque antes debes hablar con un hombre para conocer la localización de otras personas con las que debes hablar para conseguir más información. Una mujer será quien te dé la última pista y ella misma te llevará al punto donde encontrarás bajo un árbol al objetivo. Si eres rápido puedes acabar con él usando la Hoja fantasma antes de que vengan sus secuaces.

13. ENIGMA DE LOS CHUANES

El primer objetivo es infiltrarte en una casa. Si no quieres acabar con los guardias de la zona, sube al tejado y baja por la parte trasera para entrar por una ventana que te lleva al piso superior. Una vez dentro, lee la nota de la mesa y examina los escondites de la casa hasta encontrar lo que buscas.

14. EL FUNERAL DE BARA

Dirígete al punto indicado para hablar con el contacto y prepárate para escoltar el ataúd de Bara hasta el final de la calle. En el trayecto aparecen varios grupos de enemigos, incluidos varios tiradores. Cuando llegues al punto indicado tendrás una charla tras la cual aparecen más enemigos 2. Asegúrate de acabar primero con los tiradores si no quieres que acaben contigo.

15. CASTIGO PARA UN DEMAGOGO

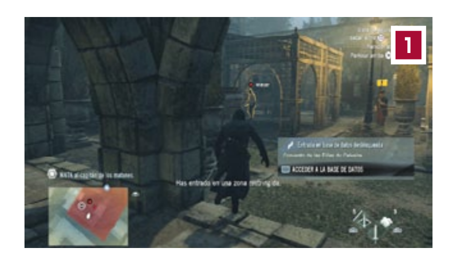
Ve hasta el punto indicado para encontrar a Andrés Guzmán. Cuando le hayas localiza tendrás que acabar con él. Tiene varios guardias a su alrededor. Puedes eliminarle rápidamente con la Hoja fantasma o intentar un combate más directo gracias a la ayuda de los aliados que ves en la zona y que lucharán contra los guardias.

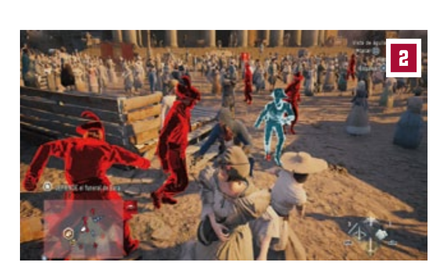
16. EL DESPACHO NEGRO

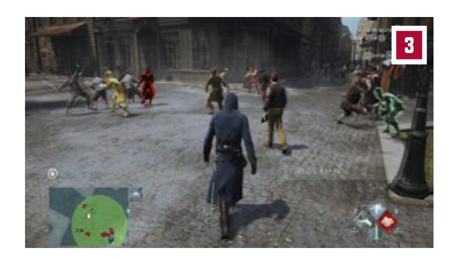
Debes acabar con tres espías. Do están dentro de unos edificios y si tienes ganzúas en el inventario podrás abrir unas puertas que te ayudarán en tu misión. El último objetivo es una mujer que patrulla en un patio y también es quien tiene más protección. Espera colgado en alguna de las paredes de la zona para realizar un asesinato aéreo y sal corriendo para evitar el resto de guardias.

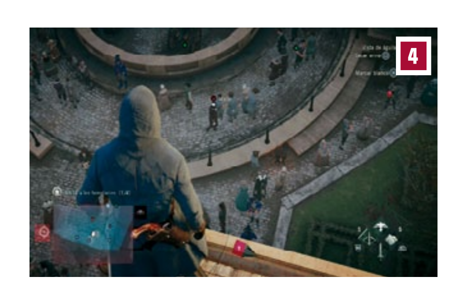
17. EL TRAIDOR DE LA REINA

Debes acabar con Jean Gilbert. Al llegar a la zona, espera entre la muchedumbre hasta que aparezca por una calles. Los ciudadanos comenzarán a pelear contra él 3. Céntrate en acabar con él lo más rápido posible y huye de la zona. »

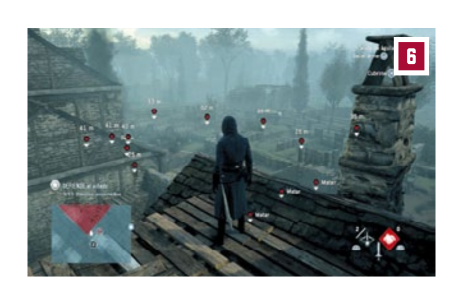

1


2


3







» 18. BORBÓN SABOTEADO

Debes acabar con cuatro templarios. Uno está en un patio interior rodeado de bastantes guardias. Acaba con él desde el tejado usando la Hoja fantasma. después de eliminar primero a los tiradores 4. El resto de templarios son bastante sencillos de neutralizar.

19. ENTREGA ESPECIAL

Debes robar un paquete al objetivo indicado. En la zona encontrarás bastante resistencia, por lo tanto lo mejor es que esperes a que el guardia haga la ronda para acabar con él sigilosamente y robarle después el paquete 5. Finalmente devuélveselo a su dueño.

20. AHUMADO PERO CON CUERPO

Debes defender de trece enemigos 6 con los que debes acabar .Como cerca del punto donde está el viñedo encontrarás una tienda, la mejor táctica para completar esta misión es la de usar hojas enloquecedoras para que se maten entre ellos.

MISIÓN SECUNDARIA HISTORIAS DE PARÍS

Por las calles de París, tropezaras con 50 misiones de todo tipo, con las que aumentar tu rango en la orden de los Asesinos. Aquí te indicamos los pasos para completarlas.

1. GRANDES Y OSCUROS DESCONOCIDOS

Debes seguir a Lenormand para acabar con los objetivos que te irá indicando. En cada zona sólo debes luchar contra uno o dos guardias. Fácil.

2. EL SECRETO DE FLAMEL: LOS MONJES

Entra en Notre Dame, por la puerta, por las ventanas superiores o por la alcantarilla como explicamos en la Secuencia 3. Localiza a los monjes y róbales. Vuelve con Lenormand para entregarle los objetos.

3. EL SECRETO DE FLAMEL: DENIS MOLINIER

En la zona indicada y busca la casa de Molinier: es la única que tiene vigilancia y verás varios objetos amarillos al usar la Vista de águila. Ya dentro examina los objetos amarillos para darte cuenta de que necesitas la llave que lleva el guardia que patrulla en el patio. Cuando la tengas, abre el cofre, recupera la pieza y vuelve con Lenormand.

4. EL SECRETO DE FLAMEL: EL ELIXIR DE LA VIDA

Ve a la zona indicada y entra por el subterráneo, a la izquierda de la iglesia. Llega a la zona de alcantarillas y acaba con los monjes que veas. Entra por la puerta que se abre pulsando el botón de la pared. Recupera el Elixir y dáselo a Lenormand.

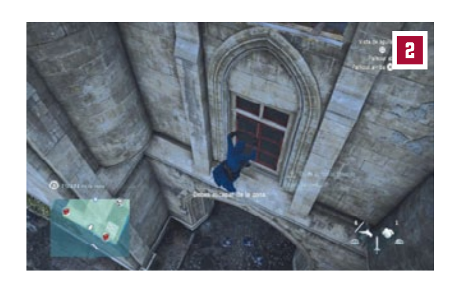
5. USANDO CABEZAS VIEJAS

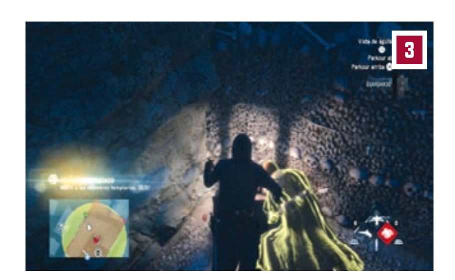
Debes recuperar tres cabezas, repartidas en varias zonas. Dos están en sitios fijos y para encontrar la tercera debes rebuscar entre varias bolsas en un patio donde con guardias. Para poder registrar las bolsas debes pasar inadvertido, así que derrota a los guardias desde los tejados antes de saltar al patio. Cuando las tengas devuélveselas a Madame Tussaud.

6. FIGURAS DE CERA

Ve a la tienda que indican y acaba con los tres guardias de dentro. Luego, registra sus cadáveres para conseguir la localización de Jean Lessard. Cuando le hayas localizado ocúltate entre la multitud y espera el momento oportuno para realizar un asesinato sigiloso.







7. RATA DE CLOACA

Salta a la calle y entra por el subterráneo para llegar a las alcantarillas. Usa la Vista de águila para encontrar a tu objetivo y acaba con él.

8. ¡À LA LANTERNE!

Debes acompañar y defender a la Duquesa de Frémiet. Tendrás que luchar contra varios grupos de guardias, así que asegúrate de ir bien equipado.

9. EL GRAN ESCAPISTA

Ve al punto señalado y busca el momento oportuno para acabar con el intendente. Coge de su cadáver el manifiesto de la prisión. Sube por la pared de la fortaleza y entra por la ventana 1. Avanza acabando con los guardias hasta la zona donde verás la escalera de cuerdas que debes devolverle a Latude.

10. CAÍDA CRÍTICA

Encuentra al crítico en la zona indicada. Asegúrate de acabar con él en una zona poco vigilada y registra su cadáver para conseguir la reseña. Acaba con el censor jefe y escapa.

11. EL CENTRO DE ATENCIÓN

Debes robar un diario de un palacio. El mejor punto de entrada es la puerta principal: no está protegida y sólo debes subir un par de plantas. Acaba con los guardias que veas hasta la habitación donde está el diario. Llévaselo a Beaumarchais.

12. UN ENGAÑO DIABÓLICO

Tendrás que ir a tres zonas para beber de unas fuentes y seguir una voz hasta un lugar donde lucharás contra un grupo de guardias. Derrota tres grupos y completarás la misión.

13. MI REINO POR UNAS PUTAS

Tras la conversación con De Sade ve al punto indicado para hablar con Grignon, que está en mitad de una plaza. Acaba con él rápido, antes de que los guardias te descubran, y escapa.

14. EL INDULTO DEL MARQUÉS DE SADE

Ve al edificio indicado y rodéalo hasta ver una entrada protegida por tres guardias. Si miras arriba verás una pequeña ventana 2. Es la entrada que te dejará más cerca de la orden que debes robar. Al entrar deberás luchar contra algunos guardias.

15. CHANTAJE SÁDICO

Debes robar cuatro objetos. Dos los tienen unos civiles (no los mates). Los otros están en unas casas casi sin protección. Cuando los tengas, habla con De Sade.

16. EL CULTO DE BAPHOMET

Debes robar dos cálices en Notre Dame. En la iglesia apenas encontrarás vigilancia, así que puedes entrar por alguna ventana o desde las alcantarillas. Los cálices están en dos altares y una vez que los tengas debes llevárselos al reclutador.

17. EL RITUAL DE BAPHOMET

Examina el documento del escritorio y abre el mapa para ver dónde debes ir. Cuando llegues, llama a la puerta de la cripta y espera a que alguien abra. En las catacumbas debes matar a todos los monjes 3 y salir.

18. LA BANDE NOIRE

Sigue a Dossonville hasta el lugar donde se iniciará una subasta. Tendrás que acabar con unas cuantas oleadas.

19. ISCARIOTTE, EL GIGANTE

Ve al punto indicado y busca, con la Vista de águila, a unas personas aterrorizadas por el ataque de Iscariotte. Tras hablar con el último sabrás dónde está el gigante. Sube al tejado de la casa y entra por una ventana del lateral para llegar al sótano y acabar con él.

»

» **20. TITULARES DE GUILLOTIN**

Ve a la imprenta que te indican en el mapa y acaba con todos los guardias para recuperar los periódicos. Debes llevarlos a uno de los puntos indicados.

21. UN PUÑADO DE DUELISTAS

Debes completar cinco duelos con varias personas que indicarán. Al final lucharás contra la persona que te dio la misión.

22. LA LIGA DE LA ROSA CARMESÍ

Ve al Hôtel Fieubet y habla con el líder de la Rosa carmesí. Acaba con varias oleadas de enemigos y sigue al líder para encontrar y acabar con Chauvelin.

23. EL RETORNO DE LA ROSA CARMESÍ

Tras la conversación ve a la casa de De Choisy. Entra por la ventana del piso superior y usa la Vista de águila para localizar a una mujer, tras una puerta. Habla con ella y corre hacia el siguiente punto que te indican. Acabar con los guardias 4 que tienen preso a De Choisy.

24. ATARDECER CARMESÍ

Debes acabar con cinco miembros de la Liga carmesí cerca de un muelle. Luego ve a habla con el líder de la Rosa carmesí y prepárate para un enfrentamiento a muerte.

25. NIÑO VOLADOR

Asegúrate de tener al máximo todo tu inventario. Dirígete a la casa que te indican. Sube por la ventana de la planta superior y derrota a los guardias que patrullan la planta para hablar con Laplace. Al acabar la conversación, busca el experimento del niño volador para sabotearlo. Está rodeada de guardias 5 por lo tanto será obligatorio acabar con todo para manipular el experimento antes de poder pasar desapercibido.

26. MONJAS CARMELITAS

Esta misión va a contrarreloj. Nada más empezar corre hacia las zonas que te van indicando y acaba con todos los guardias y tiradores para que las monjas que vienen de camino no resulten heridas. Olvídate de lo lejos que estén las monjas y céntrate en ir avanzando y acabando con todos los guardias.

27. ¡QUE PAREN LAS IMPRENTAS!

Debes arrancar tres carteles protegidos por varios guardias a los que debes eliminar. Luego, ve a una imprenta y acaba con el soldado que tiene el manifiesto templario que debes poner en la imprenta. Cuando hayas terminado de manipular la imprenta debes escapar.

28. ENCICLOPEDIA DIDEROT

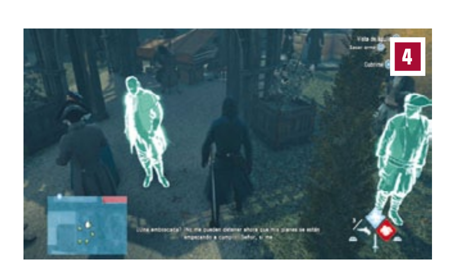
Al poco de empezar la misión aparecerá un ladrón al que debes perseguir. Corre mucho más de lo normal y seguramente se te escape la primera vez por lo tanto espera a que termine de colocarse en la siguiente ubicación y traza una buena trayectoria para embestirle antes de que escape de nuevo. Cuando consigas atraparle tendrás que acabar con sus compañeros que aparecerán en la zona.

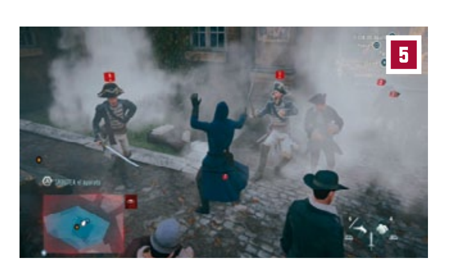
29. DÉSIRÉE DESEADA

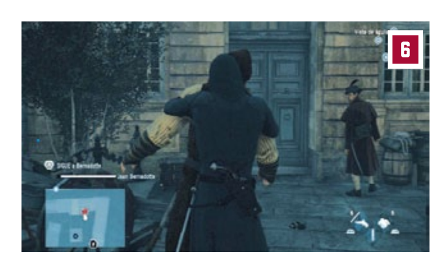
Tras la conversación con Bonaparte ve al punto indicado para reunirte con Bernadotte. Debes seguir a Bernadotte acabando con los enemigos que veáis por el camino 6 hasta entrar en una mansión en la que encontrareis a Désirée. La última parte de esta misión consiste en ayudar a escapar a la dama.

30. DÉSIRÉE CONSTERNADA

Tu primer objetivo será ir a la casa de Bernadotte y examinar todas las pistas que se ven resaltadas al usar la Vista de águila. Luego ve al restaurante que te indican para encontrarte con







la pareja y Bernadotte. Tras una acalorada conversación tendrás que luchar contra algunas personas en el restaurante.

31. DÉSIRÉE ENCANTADA

Esta vez será Désirée quien te pida que vayas a buscar a Bernadotte y que le traigas hasta ella. Ve a casa de Bonaparte para coger unas cartas de un cofre de la planta superior, que debes abrir con las ganzúas 7. Cuando tengas las cartas llévaselas a Désirée y espera a que termine la conversación.

32. JOYAS DE LA CORONA FRANCESA

Tras la conversación inicial ve a hablar con el joyero Halle aux grains para conseguir información sobre los tres diamantes. El primero lo tiene un hombre que verás fuera de la tienda y al que puedes matar o embestir. Los otros dos diamantes están justo en el lado contrario de la calle y es fácil localizar a los hombres que los tienen.

33. ABRIGO DE ARMAS

Ve a hablar con el sastre para saber qué pasa con el traje. El sastre te dirá que debes ir a hablar con el curtidor que está un par de calles más allá. Su casa está repleta de guardias que debes eliminar. Cuando consigas hablar con él debes volver a hablar con el hombre del que aceptaste la misión y prepararte para luchar contra él. Una vez que le derrotes debes volver a hablar con el sastre.

34. ALIJO SUIZO

Debes robar las cartas de Necker, que está justo en el patio donde se inicia la misión. Si tienes un poco de paciencia verás que pasa cerca de un cobertizo 8, lo que será el momento perfecto para robárselas sin tener que enfrentarte a todos los guardias. Luego debes robar cuatro alijos de oro de Necker. Todos están fuertemente protegido por muchos guardias, así que no dudes en ir a la tienda todas las veces que quieras para reabastecerte. La misión finalizará cuando los tengas.

35. VERSOS DESPISTADOS

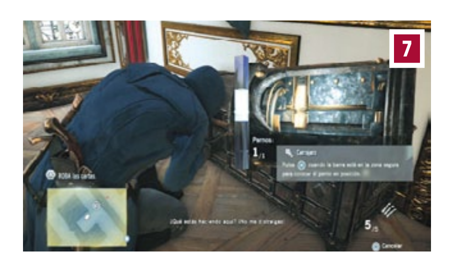
Debes conseguir tres partes del libro de Chénier que están en una misma casa. La zona está bastante protegida y el mejor método para entrar en la casa sería usar la Hoja enloquecedora en los guardias de la entrada para que salgan todos los demás y puedas entrar por una ventana del piso superior. Una vez dentro usa la Vista de águila para localizar un trozo del libro en cada planta. Cuando lo tengas ve a dárselo a Chénier.

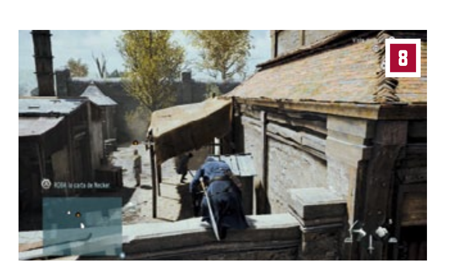
36. ARMA AL PUEBLO

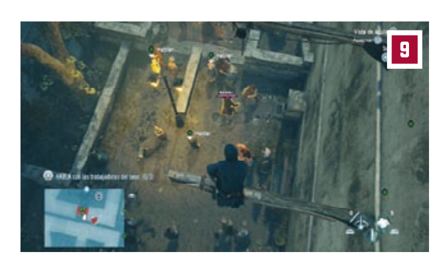
Debes robar un registro de armas. Ve hacia la casa que te indican y acaba con el guardia que patrulla la calle por el lado derecho. Sube a la pared y espera a que aparezca por la ventana o por el balcón del otro lado de la casa el guardia que tiene el registro. Acaba con él para registrarle. Ahora ve a una zona donde debes robar cuatro diseños. Acércate por los tejados y acaba con los tiradores para evitar que den la alarma. Acaba con el resto de guardias antes de robar los cuatro diseños y devuélveselos a Théroigne de Méricourt para completar la misión.

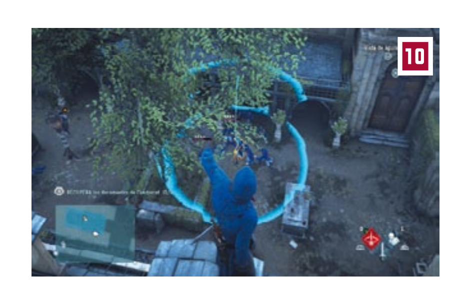
37. MISIÓN DE "ESCOLTA"

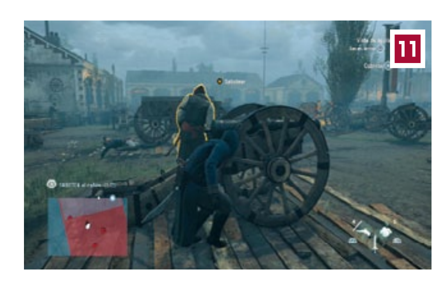
Tu objetivo en esta misión será rescatar a tres grupos de "trabajadoras del sexo." Antes de ir a rescatar a cualquiera de los grupos, pasa por una tienda y compra todas las hojas que puedas porque cada zona está cubierta por bastantes enemigos y así será mucho más fácil acabar con ellos 9. Cuando consigas rescatar al tercer grupo completarás la misión. »

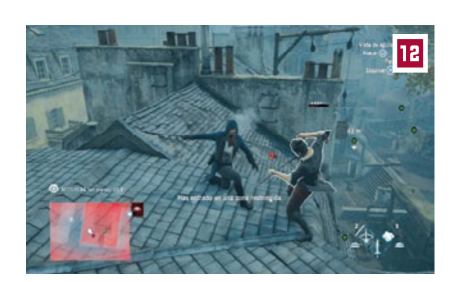

7


8


9







» 38. LAS CONSTELACIONES DE CASSINI

Nada más iniciar la misión ve hacia la derecha y sube por el árbol junto a la verja de la casa. Salta al patio y acaba con el bruto junto al muro para poder escalar hasta el tejado. Arriba acaba con todos los guardias y coge la primera nota de Cassini. Desde el tejado verás una zona con maderas por la que debes bajar para encontrar la segunda nota. Asegúrate de acabar antes con los guardias de la zona para no tener problemas. La última nota está en el jardín trasero de la casa, pero debes tener cuidado porque patrullan algunos guardias más. Cuando tengas las tres cartas llévaselas a Cassini.

39. EL MÉTODO CONDORCET

Debes recuperar dos documentos para Condorcet. El más cercano es el más complicado de conseguir porque el hombre que tiene el documento está rodeado de enemigos. Desde el tejado tienes una buena posición para disparar Hojas enloquecedoras y esperar a que se maten entre ellos o usar Bombas venenosas para acabar con ellos más rápido 10. La segunda de las notas está en la segunda planta de un edificio y puedes entrar por una ventana del mismo piso cuando nadie vigile. Ve agachado hacia la izquierda para coger la nota sin ser visto y sal corriendo. Devuelve las notas a su dueño.

40. UN PASEO ROMÁNTICO

Tras hablar con el hombre que te ofrece la misión ve al punto indicado para encontrarte con Bonaparte. Habla con él y entra por el pasillo de la derecha para entrar en un patio interior. Usa la Vista de águila para detectar a diez enemigos a los que debes eliminar y luego habla con Bonaparte para que siga con su paseo. Cuando llegue al otro extremo del patio tendrá una conversación con su amada.

41. DANDO LA SEÑAL AL OFICIAL MURAT

Avanza hacia la zona restringida con cuidado y sube al tejado de la primera casa de la derecha para acabar con un tirador y luego con el que está en el tejado de más a la derecha. Dispara una hoja enloquecedora al guardia que esta junto a la alarma y espera a que algunos guardias se maten entre sí. Si ves un camino posible hacia los cañones ve hacia ellos para sabotearlos 11 y si no vuelve a enloquecer a más guardias hasta que el camino no esté libre. Cuando hayas saboteado los dos cañones debes encender la mecha de uno de ellos antes de escapar.

42. BONITA CHAPPE

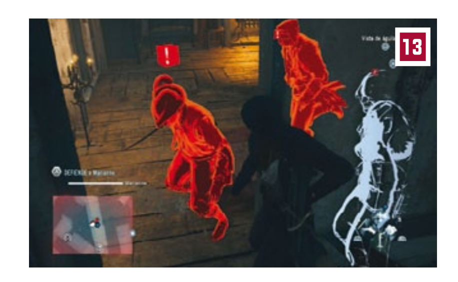
Debes sabotear cuatro campanas de alarma. Dos están sobre un tejado y las otras dos justo en el extremo opuesto de la zona. Todas las alarmas están protegidas por algunos tiradores aunque bastante débiles: no te costará acabar con ellos.

43. CORRESPONDENCIA VALIOSA

Es una de las misiones secundarias más complicadas. Tu objetivo es robar tres cartas a unos guardias que están en el centro de unas zonas restringidas, repletas de enemigos. Cerca de cada una de las zonas encontrarás una tienda donde reabastecerte.

44. CREACIÓN DE UN "AFEITADO APURADO"

Otra misión complicada. El primer objetivo es recuperar cuatro piezas que encontrarás en unos cobertizos, pero debes eliminar primero a todos los tiradores de la zona si quieres tener una mínima oportunidad 12. Luego tendrás que acabar con todos los guardias del suelo y fi-


13

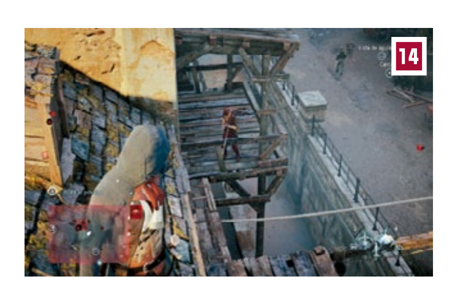
nalmente recuperar las piezas. Cuando las tengas y estés seguro de que no quedan enemigos en la zona, llévaselas a la persona que te ofreció la misión y prepárate para la emboscada de unas oleadas de enemigos. Debes tener mucho cuidado, porque si los enemigos acaban con tus compañeros deberás volver a recuperar las piezas.

45. A LAS ARMAS

Tras examinar la carta con la que se inicia la misión debes escapar de la casa para ir hacia el punto donde encontrarás el cargamento: tres cañones que debes sabotear. Asegúrate de acabar con todos los tiradores y luego con todos los guardias que protegen los cañones o no podrás sabotearlos.

46. MARIANNE VUELVE A CASA

Debes realizar un pequeño entrenamiento con Marianne en el jardín, parando tres de sus ataques. Luego sigue a Marianne hasta la casa de sus padres y acaba con todos los guardias de la entrada. Según avances por la casa irán apareciendo más enemigos pero si eres rápido puedes acabar con ellos desde la puerta junto a la escalera por la que subes 13. La misión acabará cuando no queden enemigos.

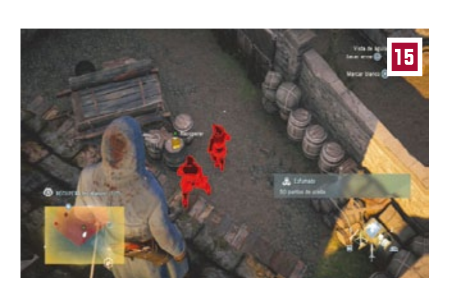

14

47. EL PEQUEÑO PRÍNCIPE

Después de iniciar la misión debes seguir hablando con la asesina hasta que termine toda la conversación. Justo enfrente verás un edificio con zona restringida y plagado de enemigos. Empieza por acabar con el tirador central usando una Hoja enloquecedora y también con otro que está en una terraza de madera en el lateral de la casa 14. Espera a que ellos acaben con algunos guardias y entra en el edificio para liberar al príncipe. Si aún quedan enemigos en la casa, el príncipe se dará la vuelta y tendrás que hablar con él de nuevo. Al poco de andar por la calle aparecerá un grupo de guardias cortándote el paso en un callejón. Acaba con ellos desde los tejados y sigue el camino hasta un embarcadero donde acabará la misión.

48. TORTUGA, SERPIENTE, OSO, PAPEL, TIJERAS

Debes acabar con tres matones. El primero está en un mercado y es fácil de derrotar con una Hoja fantasma. Los otros dos están dentro de edificios. Lo mejor es usar la Hoja enloquecedora en los guardias de la entrada para hacerles salir y aprovechar para dispararles a la cabeza con la pistola.


15

49. LADRÓN DE TAPICES

Habla con la tapicera para conseguir información sobre un ladrón y sigue hablando con varios hombres y mujeres más. Una vez que lo localices sube al tejado más próximo y síguele hasta una zona con unos cobertizos donde se reunirá con otra persona. Espera a que termine la conversación y usa la Hoja fantasma o cualquier otro método para acabar con él.

50. LOS DIARIOS DE CARTOUCHE

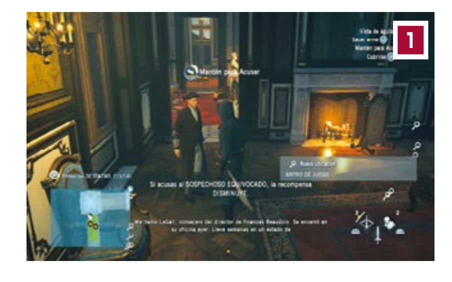
En esta última historia de París tu objetivo será recuperar dos diarios de Cartouche. El primero está muy vigilado por guardias y tiradores y resulta imposible conseguirlo sin acabar con la mayoría de ellos. Empieza por los tiradores de los tejados más próximos y luego con los guardias que patrullan junto al cofre del diario, aunque es más cómodo usar la Hoja enloquecedora para luchen entre ellos. El segundo diario es más fácil de conseguir si subes al tejado más próximo y esperas a que los dos guardias que patrullan junto al diario se junten para realizar un doble asesinato aéreo 15. Una vez que tengas los dos diarios devuélveselos a Cartouche para completar la misión.

M. SECUNDARIA: ASESINATOS POR RESOLVER

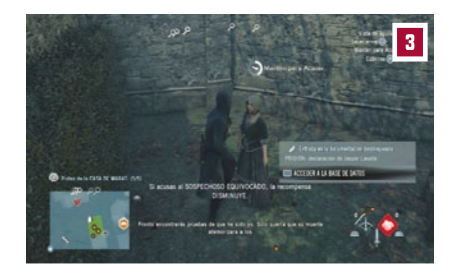
Tu misión será investigar zonas en busca de pistas para averiguar quién fue el asesino.
El propio juego te indica la localización donde debes buscar las pistas y usando la Vista de águila puedes ver todas las que debes examinar. No hace falta investigar todas las zonas ni conseguir todas las pistas para acusar a alguien. A continuación te indicaremos a qué persona debes acusar en cada asesinato por si las pistas no te bastan. Y es que si acusas a la persona correcta a la primera conseguirás una bonificación de dinero extra.

Asesinato anunciado	Honoré
El cadáver del burdel	Sirviente de Sade
El cuerpo del político	M. Gerard
El fantasma rojo de Las Tullerías	Consejero LeGall 1
El barbero de Sevilla	Ficarron
Chocolate caliente de muerte	Amélie
Huesos de la discordia	Jamie MacArthur

Venganza ancestral	Anne de Molay
Una pizca de veneno	Maran 2
La muerte de Philibert Aspairt	Hermana Sorel
El alcaide decapitado	Hugo
Sin intermediarios	Simon Larue
La mano de la ciencia	Frison
Asesinato de Jean-Paul Marat	Charlotte Corday 3







M. SECUNDARIA: ENIGMAS DE NOSTRADAMUS

Para iniciar esta misión debes ir a los túneles del Café Théâtre y bajar por unas escaleras que van hacia la derecha. Llegarás a una cámara donde encontrarás la Armadura de Thomas de Carneillon. Si quieres conseguir esta armadura (y de paso un trofeo) primero debes completar los 18 enigmas que hay repartidos por todo París y luego volver para completar tres enigmas finales.

1. MERCURIUS

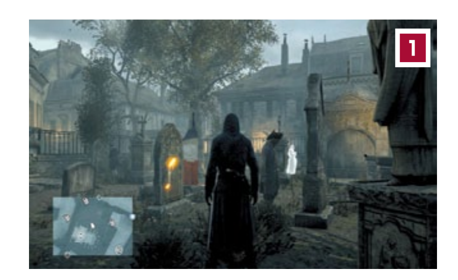
Pista 1: En el Café Théâtre. Entra por la puerta principal, sube la escalera y mira hacia la derecha para examinar el cuadro de una mujer junto a una ventana.
Pista 2: En el Café Théâtre. En la parte más alta de la cúpula del tejado.

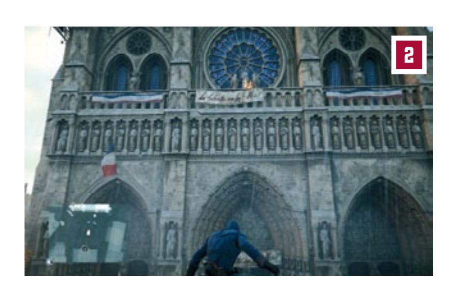
2. VENUS

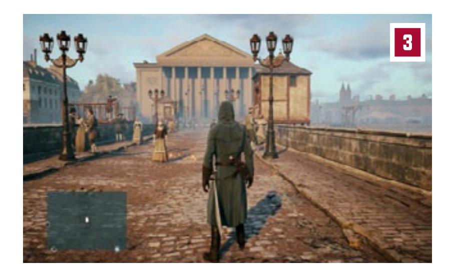
Pista 1: En la Plaza Vendôme, en la parte trasera de la estatua central.
Pista 2: En el extremo oeste de los Campos Elíseos. Justo donde empiezan los campos verás un carromato volcado y el enigma junto a él.
Pista 3: En la Torre de Médici, cerca de Les Halles. Usa la vista de águila en la torre de la atalaya.

3. TERRA

Pista 1: En el jardín norte de la Bastilla, examina la estatua del ángel.
Pista 2: Sigue la trayectoria de la lanza del ángel del enigma anterior y sube a la iglesia que apunta. Verás el enigma en el tejado plano de la iglesia.
Pista 3: Desde la iglesia mira hacia el laberinto en el que transcurre una de las misiones junto a Élise y sube a la torre central.







4. MARS

Pista 1: En el cementerio al norte de Notre Dame. Debes examinar una de las lápidas del cementerio 1.
Pista 2: En una de las pequeñas iglesias cerca de Notre Dame. Debes buscar un edificio con una bandera francesa en la fachada cerca de uno de los clubes sociales que debes arreglar.
Pista 3: En la Place Dauphine. Examina uno de los laterales de la estatua del hombre a caballo.

5. JÚPITER

Pista 1: En el Palacio Borbón. Parte superior de la puerta sur.
Pista 2: Sigue el curso del río más cercano al enigma anterior hasta un molino de agua y examina el muro derruido.
Pista 3: En el puente más al Sureste del enigma anterior. Examina el suelo de la parte central.

6. SATURNUS

Pista 1: Sitúate cerca del puente que está junto al edificio del reloj del Boulevard du Palais en Île de la Cité y mira a la fachada.
Pista 2: Escala por la catedral de Notre Dame y usa la Vista de águila en el rosetón de la fachada principal. En la barandilla más cercana verás una bandera revolucionaria. 2
Pista 3: En el lado derecho de Notre Dame según la miras de frente. Bajo un arco cerca de las ventanas.

7. ARIES

Pista 1: En el patio del Louvre. Mira hacia la fachada del lado oeste para ver el edificio más alto y escala por la zona central para ver el enigma en un pequeño reloj de la pared.
Pista 2: En los jardines del Palacio Real, tras la estatua central.
Pista 3: En el Puente de la Concordia, en el suelo de la parte central. 3

8. TAURUS

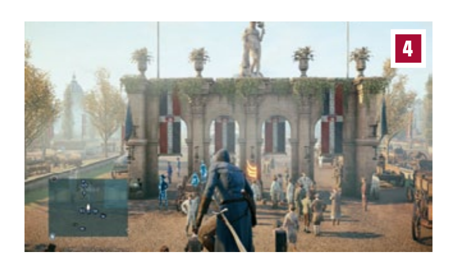
Pista 1: En el puente más cercano al embarcadero de la zona. Debes examinar el suelo de la estructura de madera.
Pista 2: En el pilar central del Champ de Mars. 4
Pista 3: En el escenario de la celebración del Culto al Ser Supremo. Pasas junto a él durante "Ser supremo", Secuencia 12.
Pista 4: En la fachada central de la academia central que mira hacia el Champ de Mars.

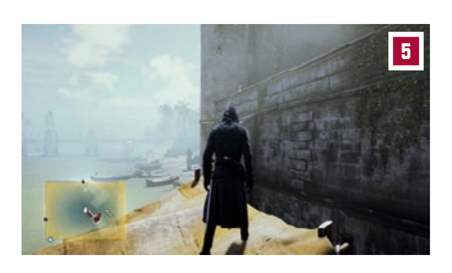
9. GEMINI

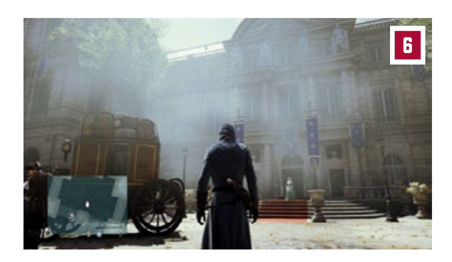
Pista 1: En la zona de ciénagas en la parte suroriental de Paris. En el suelo junto a un cobertizo.
Pista 2: En el cementerio del Hospital de Salpetrière. Examina el suelo junto a la fuente.
Pista 3: En la torre que está junto al Sena en el punto donde se unen los distritos de Saint-Jacques y Saint-Marcel. 5

10. CÁNCER

Pista 1: En St. Germain. Sube a la torre más alta y examina el suelo de la zona plana.
Pista 2: En el vestíbulo central del Palacio de Luxemburgo, justo antes de las escaleras centrales. 6
Pista 3: En el suelo junto a la fuente central en el jardín del Palacio de Luxemburgo. »







»**Pista 4:** En las catacumbas bajo el Palacio de Luxemburgo. Pasa bajo unas maderas para llegar a una zona de la catacumba donde encontrarás el enigma.

11. VIRGO

Pista 1: En la casa del Marqués de Sade, en la parte central de la planta inferior.
Pista 2: En la zona central de la Corte de los Milagros, cerca de la gran cruz de madera.
Pista 3: Al Suroeste de la Corte de los Milagros concretamente en la Esquina de las prostitutas, justo en la zona central donde se cruzan todas las calles.

12. LEO

Pista 1: En la Grand Châtelet. Sube a la torre de tejado plano más alta y examina el suelo.
Pista 2: En el Cementerio de los Santos Inocentes. Busca la entrada a una cripta junto a un montón de escombros y mira en el pasillo exterior de la zona por la que andan algunas personas para verlo en una pintura. 7
Pista 3: En la Église St. Eustache. Sube por la fachada principal y ve al tejado plano de la derecha para verlo en el suelo.

13. LIBRA

Pista 1: En el Palacio de las Tullerías. Sube por la fachada más cercana a las dos alarmas que desactivas en "La correspondencia del rey", Secuencia 8. Verás el enigma en una pequeña ventana en la zona central.
Pista 2: En la Plaza de la Concordia, custodiada por unos guardias junto a la guillotina.
Pista 3: En el cementerio de la iglesia de Madeleine. En la pared de una de las criptas.

14. SCORPIUS

Pista 1: En la iglesia de Saint Gervais-Saint Protais. En el suelo junto al árbol justo enfrente de la entrada principal.
Pista 2: En el Hôtel de Sens. En la fachada de la única torre.
Pista 3: En la Plaza de los Vosgos. En uno de los laterales del hombre que va a caballo. 8

15. SAGITTARIUS

Pista 1: En la parte más alta del Collège des Quatre Nations.
Pista 2: En el observatorio de la casa este de la Sorbona. Examina una de las ventanas.
Pista 3: En el tejado del Observatorio de París al sur de la ciudad. Desde la atalaya más al sur verás el tejado donde está.

16. CAPRICORNUS

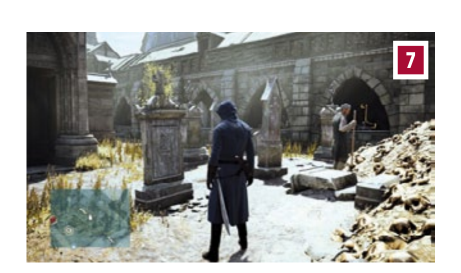
Pista 1: En el Hôtel de Ville. Sitúate en la puerta central del hotel y sube hasta el tejado.
Pista 2: En la plaza del enigma anterior verás una zona con una guillotina. Cerca de los guardias que la custodian lo encontrarás.
Pista 3: En la Tour St. Jacques. Sube a la parte más alta de la torre y mira en el suelo.

17. AQUARIUS

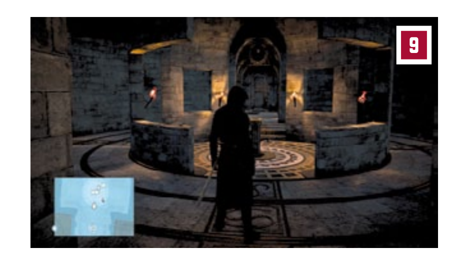
Pista 1: En el Temple. En el tejado plano donde luchas por primera vez contra el enemigo final del juego.
Pista 2: En el Temple. Junto a una de las fuentes que ves en el patio donde desactivas la primera alarma en la última misión.
Pista 3: En el Temple, en las catacumbas subterráneas.

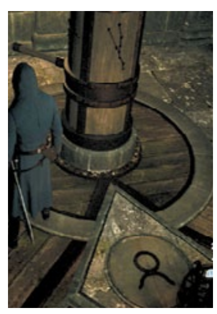
18. PISCES

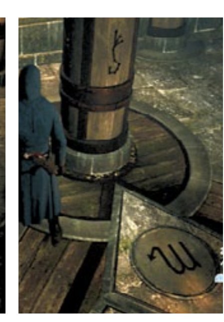
Pista 1: En el Panteón. Sube al tejado y mira en el borde de uno de los tejados triangulares.
Pista 2: Entre dos de las columnas del tejado del Panteón.
Pista 3: Entre dos columnas de la parte trasera en la zona baja del Panteón.
Pista 4: Dentro del Panteón. En la zona central examina una de las pinturas de la pared justo antes de la cúpula.
Pista 5: En la Tumba de Voltaire bajo el Panteón. Cuidado con los guardias que patrullan la zona y examina el suelo en una de las criptas. 9


7


8


9



ENIGMAS FINALES

El Cella Constellatio

Para completar el primero, debes colocar cada símbolo del suelo con el que corresponde en la pared, en total son cuatro símbolos: **mira las imágenes**.

El Cella Astri

Debes lograr que los planetas estén en línea pulsando unos interruptores. Esta es la solución: Interruptor de la izquierda x3 - Interruptor del medio x1 - Interruptor de la derecha x3.

El Cella Vaporis

Este último enigma es sólo una sección de parkour. Cuidado con el vapor de la última zona.

M. SECUNDARIA: CAFE THEATRE

La primera misión secundaria del Café Théâtre está disponible al principio de la Secuencia 3. El resto se irán desbloqueando según reformes en café. Debes centrarte en acabar las reformas lo antes posibles para conseguir dinero de forma más rápida.

1. AUTO-DA-FÉ

Habla con una mujer que está cerca de un puente para conseguir información sobre una quema de libros. Dirígete hacia el punto indicado y acaba con los guardias antes de abrir los tres cofres. Escapa de la zona.

2. COLETTE

Dirígete al punto indicado y escóndete en el cobertizo para escuchar la conversación de los taberneros. Cuando acabe debes perseguir y matar a uno de ellos. Luego habla con Colette, a la que encontrarás en una casa protegida por varios guardias. Tras hablar con ella escapa.

3. DAMISELA EN PELIGRO

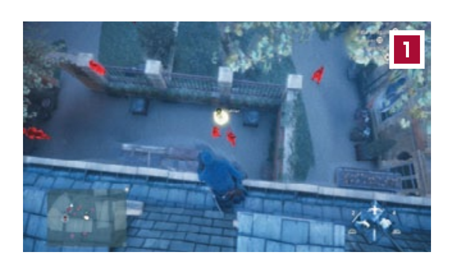
Ve a la zona señalada y usa la Vista de águila para localizar a Rosa Bertin. Para llegar hasta ella, sube al tejado más próximo y realiza un doble asesinato en los guardias que están a su lado **1**. Tras hablar con ella debes recuperar tres disfraces que encontrarás en unos cofres custodiados. Cuando recuperes el último, debes escapar de la zona

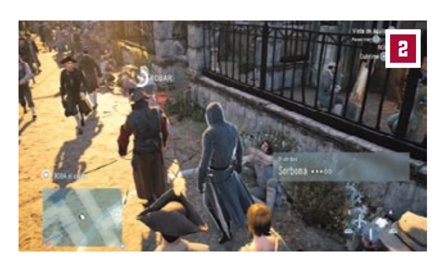
4. EL COLLAR DE LA REINA

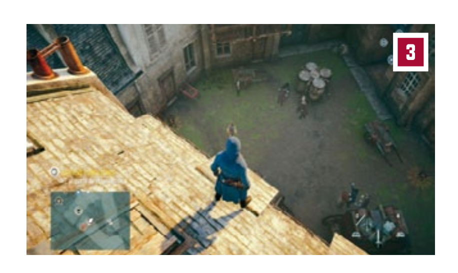
Ve hasta el punto indicado por los tejados para que los guardias no te vean. Espera a que terminen las conversaciones entre el objetivo y los guardias y sígueles para ir acabando con ellos según se vayan separando. Roba el collar al objetivo **2** y habla con un contrabandista en un patio interior. Debes tener cuidado porque la zona está vigilada por guardias y tiradores.

5. FOXY RENARD

Habla con tu contacto para conseguir información sobre un colgante. Luego busca al sacerdote que lo tiene el colgante y síguele hasta tener una oportunidad de robárselo. Luego debes pasar inadvertido para hablar con otro contacto y subir a un tejado próximo para espiar una conversación **3**. Persigue a Renard hasta una casa donde debes acabar con él.









Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 194